

LEVEL

International Games Magazine

TP
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Dc/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

Mai 2000

34.000 lei

Arcanum

CD-ul conține:

Playable demos

Beetle Crazy Cup
Devil Inside
Evolva
Force Commander
Invictus
Half-Life: Opposing Force
Need For Speed Porsche 2000
Rollcage Stage II
Sudden Strike

Shareware

Cute FTP 4.0
Frigate
Hair Pro 5.0
Mass Downloader
Simpson Icons
WinAmp 2.61

Urmasul legendarului Fallout

Might & Magic VIII

Review și Walkthrough numai pentru
aventurierii din Jadame

Carmageddon

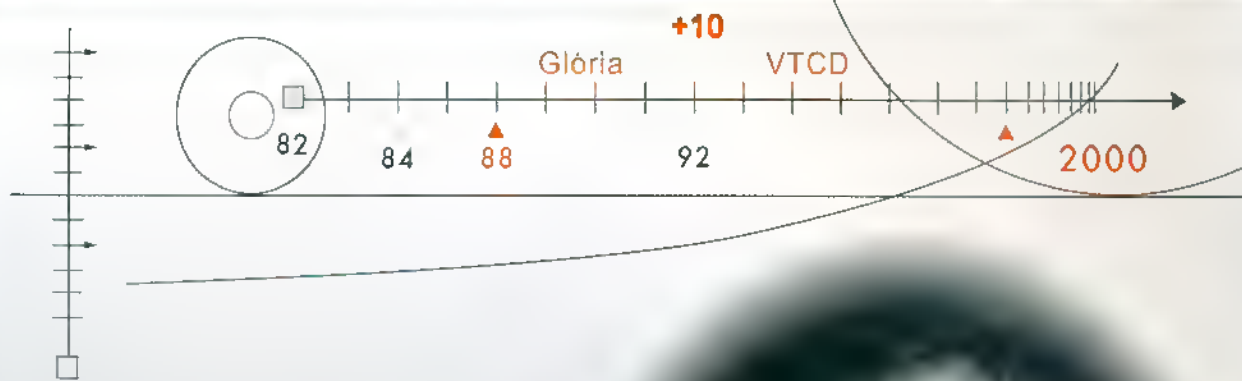
TDR 2000

Unul dintre cele mai
așteptate jocuri ale anului

Majesty

Simulator pentru cei
cu sânge albastru





Let's save their spirit!

*George Enescu
(1881-1955)*



CD-AUDIO CD-TEXT CD-EXTRA CD-ROM CD-ROM/XA CD-I PHOTO VIDEO



V T C D

Dulce-i limba românească

Ca redactor-șef al unei reviste de jocuri este datoriei mele să urmăresc îndecaprape toate evenimentele care au loc pe piața jocurilor, fie ea internațională sau autohtonă. Din păcate, în România această piață este foarte slab dezvoltată, nu mai trebuie să expun motivele toată lumea le cunoaște, chiar dacă în ușoară creștere.

Nu cu foarte mult timp în urmă, producătorii de jocuri s-au lovit de o problemă destul de mare. De vreme ce jocurile sunt un bun de larg consum, sunt utilizate de un număr foarte mare de oameni cu țeluri, idealuri, credințe și concepții diferite. Vă mai aduceți probabil aminte de scandalul provocat de *Quake* în Germania, scandal ce a dus la cenzurarea jocului respectiv. La fel și *Carnageddon*. Imaginați-vă ce efect trebuie să fi avut *Lara Croft* cu ale ei forme prin Arabia unde femeile sunt spânzurate numai dacă îndrăznesc să-și arate gлезnele. Acesta a fost unul din principalele motive pentru care producătorii de jocuri au fost nevoiți să ia în serios varianta localizării produselor sale pentru a se integra mai bine diverselor regiuni și culturi ale lumii.

Bineînțeles că nu au lipsit și motivele comerciale. Chiar dacă limba engleză este de obicei folosită s-a observat că transpunerea interfeței de joc și chiar a dialogurilor și în alte limbi au avut efecte benefice asupra vânzărilor. Atât de benefice încât localizările au devenit la rândul lor o afacere, deja s-au constituit companii a căror activitate de bază sunt tocmai aceste localizări (The Localization Institute).

Și în România am început să asistăm la primii pași făcuți în această direcție. **UbiSoft Entertainment** deși este unul dintre cei mai aprigi susținători ai localizărilor, deocamdată au evitat România, ceea ce nu i-a împiedicat totuși să lanseze cu mult tam-tam anul trecut în decembrie *Rayman 2*. În schimb, **Electronic Arts** (reprezentată de **Best Computers**) are deja nenumărate titluri „românizate”. E adevărat, localizarea a constat deocamdată în tipărirea cutiei și manualului în limba română. Însă, dacă această manevră se va dovedi utilă, poate o să avem plăcerea să auzim soldatul GDI răspunzând cu: „Să trăiți!” sau poate și mai bine, șoscelele dintr-un *Need for Speed 7* să fie pline de gropi. Problema care se pune este dacă utilizatorul final va aprecia acest efort. Ce joc va achiziționa? Cel în care computerul își va afișa „Choose your car!” sau cel cu „Alege-ți bolidul!”. Probabil că răspunsul la aceste întrebări îl vom afla destul de curând într-un an, poate doi (păstrând o notă optimistă).

Pentru producători, localizările sunt rentabile, deja toată lumea e convinsă de acest lucru. Însă sunt ele rentabile și pentru utilizator? Răspunsul imediat este da. În primul rând se va descurca mai ușor cu interfața, îi va deveni mult mai familiară. Manualul va fi înțeles mult mai ușor. Iar în final nici nu mai este obligat practic să-și însușească limba engleză. Dacă însă aceste localizări nu vor fi făcute cum trebuie, respectându-se elementele pe care le-am amintit în debut (cultură, civilizație), s-ar putea ca localizările să aibă efectul contrar. De asemenea, o traducere prost realizată poate distruge realmente atractivitatea jocului respectiv. Aceasta din urmă pare să fie practic cea mai mare problemă a celor care fac localizările. Și după cum bine știm dulcea noastră limbă românească este atât de pretențioasă. Cu toate acestea nu trebuie să ne pierdem speranța. Într-o bună zi vom merge la magazin și vom putea achiziționa un joc **UbiSoft** sau **Electronic Arts** (și nu numai) tradus complet în românește.

Claude

LEVEL

Str. N. I. Ceaușescu Nr.12
2200 - Iași - România

Tele: 0232/415151,
Fax: 0232/415172
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Paul Bădescu

Redactor șef:
Claudia Levente (Claudia)
claudia@chip.ro

Redactori:
Jeffrey Johnson (Whit Snake)
jeffrey@chip.ro
Cristian Cișcan (Kishi)
cristian@chip.ro
Cristian I. I. (Joe Poplar)
cristian@chip.ro

Manager Grafic:
Gabriel Popescu
gabriel@chip.ro
Mihai Stancu
mihai@chip.ro

Caligrafie:
Dorel Ada Puente

Grafică și ITV:
Sorin Gică
sorin@chip.ro

Paletă de culori:
Kriszta Hely
kriszta@chip.ro

Marketing:
Lucia Mădăruș

Comptabil:
Mădăruș
Evelina Săvulescu
evelina@chip.ro

Director:
Bogdan Bădescu
bogdan@chip.ro

Adresa pentru corespondență:
Nr. 12, C. N. I. Ceaușescu - Iași

Pentru distribuție contactați-ne:
Tele: 0232-415151
și Fax: 0232-415172

Programe:
Antarctica, Utopia, Terra

Mantă și tipar:
Mantă și tipar: R. L. L. L.

LEVEL este membru fondator:
al Asociației Române de Jocuri de
Tabel (ARJOT)

Notă: Se ține până vineri între
ora 13.00 și 15.00

Cuprins

Cuprins CD

Demo-uri ultimul răcnet, pe care vi le oferim pentru a vă ridica apetitul de jocuri 6

News

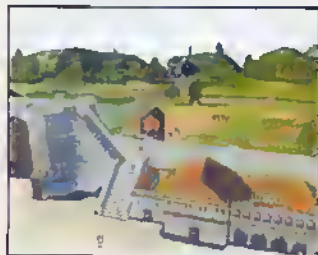
Fierbinți, scoase din cuptorul LEVEL 8

Preview

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor ...16

Un RPG care se anunță a fi pe măsura așteptărilor noastre

Praetorians 18



Luați-vă fustița de piele și sandalele că pleacă romanii la rebel.

Stunt Grand Prix 20

Sărituri, cascadorii, looping-uri... o rețetă de succes!

Jump Runner 22

Ilai să ne dăm cu nava-n cer(u gurii).



Earth 2150 24

RTS în straie 3D, extrem de complex

Hard Truck 2 26

Nu o să fie cu bascula, o să fie cu tiru' și-o să fie fain de tot

Carmageddon The Death Race 2000 28

Spaîma șoselelor din nou în acțiune... Feriți-vă de EL!!!

Arcanum 30

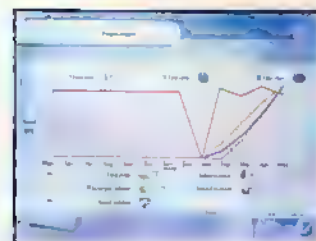
Creatorii lui Fallout își dau frâu liber imaginației.



Review

Airport Inc 32

Material didactic pentru băieții de la Tarom!



Star Trek: Armada 34

RTS 3D... mai mult nu are rost să vă spîmem! Jucați-ți!

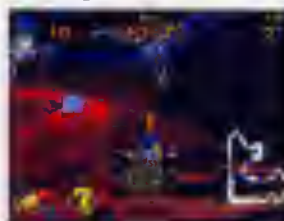
Half-Life: Opposing Force 36

Let's stop Gordon Freeman.

Gabriel Knight 3 38

Partea a treia a unui quest binecunoscut

Renegade Racer 40



Renegații se dau în bărci. Inurarea liberă!

Might & Magic VIII 42

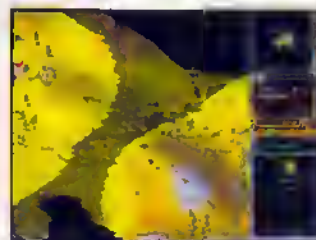
...continuare...

Wild Wild West 44

Pif, paf din pistoale, opt ce muriră, doi ce scăpară!

Alien Nations 46

Extraterestrii se dau la pământence. Îi lăsăm?



Majesty 48

Un nou regat, condus altfel de această dată.

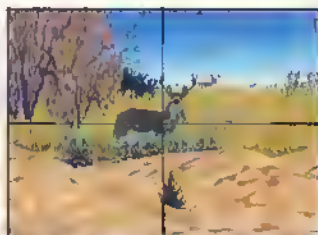
The Devil Inside 50

Cryo a rupt gura târgului!

Invictus 52

Eroi de la Termopile pe monitor(ul de Brașov)





Minireview

Deer Hunt Challenge & Nerf-ArenaBlast.....	54
Y2K & Vencix	55

Reader's Review

Wheel Of Time	56
---------------------	----



Iată că vă puteţi da cu părerea!
Unde? Decideţi voi!



Walkthrough

Might & Magic VIII	60
Util, plăcut ... făcut de K'shu (de cine altcineva!)	



Playstation

Nightmare Creatures	64
ECW Hardcore Revolution	65



Magazin

Jocul - Zeul Mileniului Trei.....	66
Nu se va opri aici!	



Multimedia

Dance eJay 2 & Star wars - Pit Droids	70
---	----

Un titlu educativ şi ceva muzică,
mixate armonios a la LEVEL



Hardware

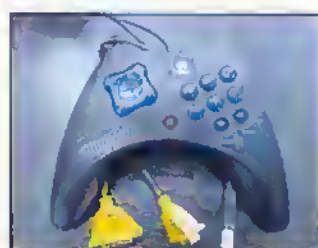
Piese grele, pentru calculatoarele voastre	72
--	----

Troubleshooting

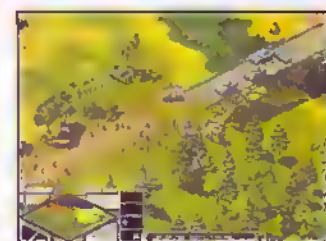
Aveţi probleme?.....	77
Daţi cu serisori în Warp.	

Chatroom

Mail	78
Hai să mai schimbăm vreo două vorbe!	



Cuprins CD



Playable demos

Beetle Crazy Cup

Xpiral - Infogrames

Legendara „broscuță” se întoarce, și ne arată că face față mai multor încercări, printre care se numără cascadorii, curse nebunești, și probe de îndemânare.

Devil Inside

Cryo

Un show de televiziune înspăimântător, în care un reporter neînfricat pătrunde într-o casă părăsită, în care chiar diavolul are o răfuială cu niște cunoștințe mai vechi.

Evolva

Computer Artworks - Virgin

Un third person shooter în care accentul se pune pe tactică. Soldații viitorului luptă împotriva unui parazit care amenință integritatea planetei. Studiul AND-ului acestei specii are o importanță majoră.

Force Commander

LucasArts - Activision

Prima strategie în timp real care se desfășoară în universul Star Wars.

Invictus

Interplay

O strategie în timp real, similară cu Myth sau Warhammer; Dark Omen. Aflat la comanda unui grup de eroi, nu ai voie să faci nici o greșală.

Half-life: Opposing Force

Gearbox - Sierra

Un add-on al celebrului first person shooter, care ne readuce în complexul Black Mesa, de această dată cu scopul de a-l opri pe Gordon Freeman.

Need for Speed Porsche 2000

Electronic Arts

Continuarea seriei de mare succes în rândul profesioniștilor volanului. În ciuda faptului că avem doar o mașină și o singură pistă, și că în 15 zile acest demo expiră, setea de viteză ne va fi cât de cât potolită.

Rollcage Stage II

ATD - Psynosis

Aceeași viteză amețitoare, aceiași rivali care folosesc cele mai murdare metode pentru a ne scoate din cursă, și același nivel maxim al adrenalinăi din sânge.

Sudden Strike

CDV Software

O strategie puțin mai sofisticată, pe care fanii o vor aprecia cu siguranță.

Test Drive Le Mans

Infogrames

Nici seria Test Drive nu stă pe loc, și iată că ne oferă posibilitatea de a concura pe celebra pistă franceză cu nu mai puțin de 50 de modele de mașini.

Trophy Bass 4

Sierra

Simulator de pescuit, care probabil se adresează celor pasionați de acest sport, dar care urăsc apa. Mușcă, mușcă?

X-tension

THQ

Un demo nejuicabil, care are menirea de a ne readuce în sânge pofta de X: Beyond the Frontier.

Screenshots

4x4 Evolution

Simulator auto potrivit pentru asfaltul din patria noastră.

Carmageddon The Death Race 2000

Aventuri noi îl așteaptă pe șoferul turbat. Atenție pe unde treceți strada!

Morrowind

Un RPG care se constituie ca o continuare a celebrului The Elder Scrolls.

Pantheon

Strategie în timp real, de la creatorii unui titlu de succes Imperialism.

Praetorians

De la băieții care au realizat Commandos-urile, un titlu de strategie, care ne trimite la începuturile Imperiului Roman, pe care va trebui să-l conducem.

Soldier

Un joc de acțiune 3D, în care vom avea parte de inamici grămadă, și muniție nelimitată. Iese cu scandal!



Updates

Gruntz v.1.01

HOMAM 3 v.1.03

Pharaoh enhancement pack

Sims v.1.01

Unreal Tournament v413

Themes

Day of the Tentacle

Fallout 2

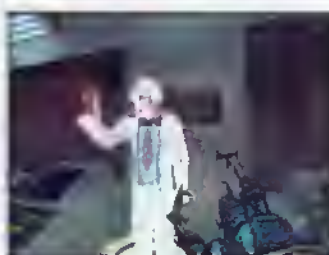
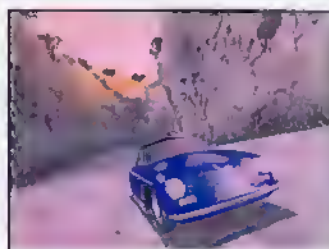
Ferrari F1-2000

GTA 2

Here there be dragons

Matrix

System Shock 2



Shareware

Cute FTP 4.0

Un client FTP foarte popular cu rezultate excelente chiar și la cele mai dure teste.

Frigate

Un manager de fișiere, cu facilități chiar și în lucrul în rețele.

Hair Pro 5.0

Program pentru schimbarea frezelor. Mai simplu de atât nici că se poate.

Mass Downloader

Un downloader care va da rezultate uimitoare în ceea ce privește viteza.

MP3 Player Screen Saver

Un soft care ne propune alternarea unui MP3 cu un slideshow de imagini dinainte alese. Iese un video-clip?

Simpsons Icons

Icon-uri pentru Windows, inspirate din serialul de desene animate.

Whats UP Gold

O „unealtă” puternică pentru surferi.

WinAmp 2.61

Lucrurile se mișcă cu o viteză uimitoare în acest domeniu.

WinRAR 2.7b2

Chiar dacă este doar o versiune beta, putem vedea o viteză de lucru mai mare, și o interfață mai prietenoasă.

DLN

Flash

Origini pier de oameni

Richard Garrett (Holmes & Lee), fondatorul companiei Origin Systems și creatorul unuia din cele mai longevive serii de jocuri - Ultima, s-a părăsit locul de muncă pentru a urma alte idealuri. Motivele sale de părăsire sunt necunoscute în momentul actual. Garrett a lucrat la Origin timp de 15 ani. Compania, rămasă în funcțiune, declară că urmează să se prindă cu Origin și să prindă și ultimul, fapt, Ultima Online 2, care va fi suficient în urmă, plecării lui Garrett. În acest moment, nu se știe dacă va suferi în urma plecării. Cu de altfel...

Academi și PlayStation 2

Academi Entertainment a anunțat la New York, pe 21 aprilie, lansarea primului său titlu pentru PlayStation 2 și Xbox. Este un joc de luptă pe seria Ferrari Formula 1 și 3D Challenge. Acțiunile primului și al doilea din seria de jocuri tehnice ale Academiei vor avea loc în clădirea la 1 septembrie 2000 și 31 august 2001.

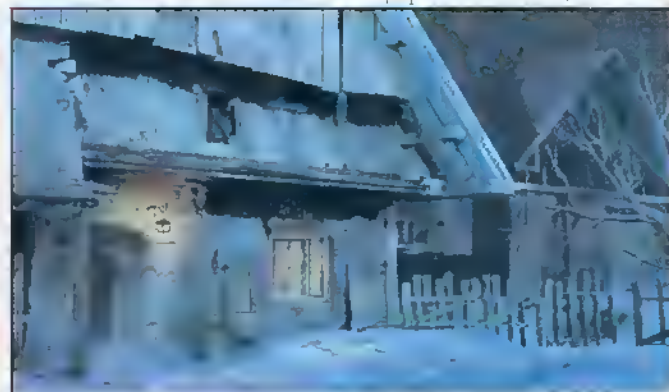
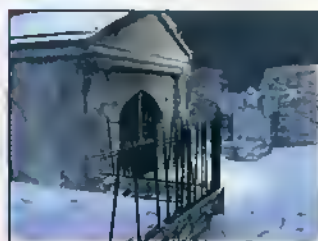
Rayman 2 pentru Dreamcast

Proiectul acestui titlu de o mare dimensiune începează cu o mare muncă de jocul este de la Ubisoft, prezentat ca un joc de aventură plasat într-un mediu grafic de o calitate, și un proiectant, numit de la pe Dreamcast. Rayman, fiind cel mai mare joc de luptă și de luptă, se plasează și în această versiune primului și al doilea din seria de jocuri tehnice ale Academiei vor avea loc în clădirea la 1 septembrie 2000 și 31 august 2001.

Vogel Partners Event

În seara zilei de vineri, 24 martie 2000, s-a desfășurat în cadrul complexului Ciucaș din Poiana Brasov, Vogel Partners Event. Cu această ocazie au fost invitați toți clienții firmei Vogel Publishing, cărora, într-o atmosferă festivă le-au fost prezentate

planurile de viitor ale companiei. Tot cu această ocazie a fost lansat site-ul oficial al revistei CHIP (www.chip.ro). În aceeași seară revista LEVEL a decernat premiile pentru cele mai bune jocuri ale anului 1999 reprezentanților din România (Ubisoft România și Best Computers).



Dracula - The Resurrection - DreamCatcher Interactive

După ce DreamCatcher Interactive a anunțat încheierea contractului cu Index Plus pentru distribuția lui Dracula - The Resurrection în America de Nord, nu ne mai rămâne de făcut decât să așteptăm apariția acestui apetisant titlu și pe meleagurile noastre. Scopul jocului este salvarea Mincei Harper din brațele diabolice ale faimosului vampir, acum resurectat. Povestea palpitantă (continuarea romanului Dracula de Bram Stoker) e însoțită de tehnologie Phoenix VR pentru panoramă de 360 grade, cutscene-uri de calitate cinematografică, muzică de băgat gâmul în sperieți și combinație reușită între grafica 2D și 3D. Din mai 2000 ar fi bine să aveți pregătit cel puțin un P200 cu 32 MB în așteptarea contelei...



DIABLO II e în faza de beta-testing

În sfârșit, Blizzard a avut milă de nervii milioanei de gameri din toată lumea și a anunțat începutul fazei de beta-testing a unuia dintre cele mai așteptate titluri din istoria jocurilor. După plecarea celor trei „gri” de la Crivăț se pre-

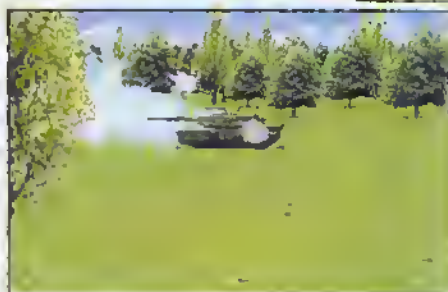


conizau probleme legate de lansarea atât a celui de-al doilea diavol cât și a Warcraft-ului III. Până acum, reacțiile norocoșilor beta-testeri sunt ultrapozitive: grafica este superbă, deși în beta-test se folosesc elemente vizuale cu rezoluții mici (ceea ce duce la apariția pătrăjelii), gameplay-ul e nemaipomenit, iar povestea... știți voi.

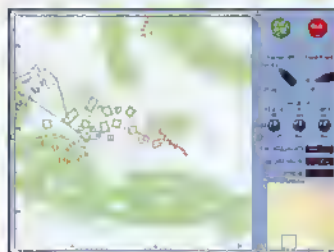


Steel Beasts - Shrapnel Games

Sub bagheta lui Al Delaney, Steel Beasts se dezvoltă armonios spre forma finală - simulator de tanc. Jocul va fi lansat pe 15 iunie 2000, iar demo-ul va apărea cât de curând. Din declarațiile celor de la Shrapnel Games reiese că Steel Beasts are ca protagoniști tancurile Leopard 2A4 și M1A1. Vom avea la îndemână și un editor de hărți, iar engine-ul jocului a permis crearea unui teren realist. Producătorii nu au uitat nici de schimbările de comenzi între membrii echipajului. Al-ml, promit cei de



la Shrapnel Games, va fi de calitate superioară. În afară de asta, trupele aliate îl vor ajuta pe jucător, deși nu vor putea fi controlate în mod direct. Prețul lui Steel Beasts se va afla undeva în jurul a 40 USD.



Flash

Noi companii pe piața românească

Real Computers a încheiat un contract de distribuție cu două companii importante de jocuri. Este vorba de Novelsoft (Ultia Force2, Tachyon, The Frigate) și Infogrames/GT Interactive (Driver, Linea, Team Spirit).

La 2000 are website

EA Sports a lansat site-ul celui mai nou joc de Formula 1. Pe site sunt accesibile și diferite informații (asta cu condiția să veți instalat în computerul tău versiunea de Microsoft Flash. Pentru cei interesați, iată și adresa: <http://www.garrettformula1.com>.

NEED FOR SPEED PORSCHE

Aruncă-te în vîrtejul universului Porsche și testează-ți reflexele, curajul și talentele de pilot, conducând pe drumuri publice, la limitele extreme, în cursa vieții știe. Sîrăcără-te prin traficul aglomerat, fugi de poliție, străbate aglomerațiile urbane, drumurile de coastă, autostrăzi și trecătorile din munte, asumându-ți întreaga responsabilitate de a conduce această supermașină la limită — și chiar dincolo de aceasta. Este încercarea supremă pe 100% în materie de cursă de viteză. Ești pregătit?

- Citește și descoperă toate prototipurile de mașini.
- Mașini de cursă, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.
- Mașini de producție, în funcție de clasă (Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, etc.) și de performanță.

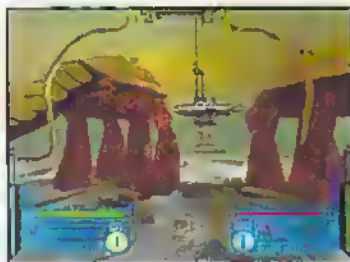
magazinul tău de calculatoare

Best Computers — este locul unde poți găsi
Magazinul tău de calculatoare
Best Computers — este locul unde poți găsi
Magazinul tău de calculatoare
Best Computers — este locul unde poți găsi
Magazinul tău de calculatoare

best
computers

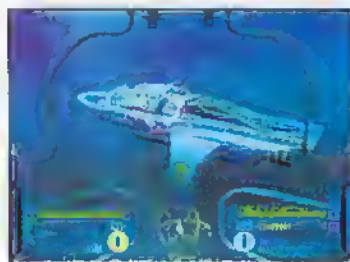
Red Storm schimbă nume

Pe 1 aprilie 2000 Red Storm a anunțat (și nu pare deloc păcăleală) schimbarea titlului a două din jocurile planificate să apară anul acesta. Primul dintre ele, inițial numit U.F.S. Vanguard, a devenit 2000 Space Game of the Year, iar data lansării a rămas neschimbată: ultimele luni ale anului. Cel de-al doilea joc, realizat pe baza seriei de best-seller-e „Freedom” scrise de Anne McCaffrey, a avut inițial titlul Freedom: First Resistance, dar s-a schimbat în AAGY2K (2000 Action/Adventure Game of the Year). Ambele jocuri redenumite urmează să fie prezentate la Electronic Entertainment Expo (E3) la Los Angeles, în mai.

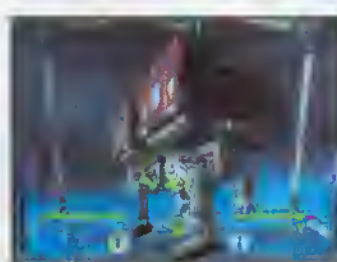


Colony Wars Red Sun - Sony Computer Entertainment Europe

Produs de Psygnosis, acest nou titlu (a treia parte a seriei Colony Wars) este pregătit să lovească consolele PlayStation. Acțiunea jocului are loc la marginea universului are loc războiul teribil al Războiului. Jucătorul



nu face parte nici din Navy și nici din League, ci e Valdemar, un tip de sine stătător, gen Han-Solo, care ajută ambele facțiuni beligerante pentru ceva profit. În joc există 30 de arme noi. 9 nave pentru jucător și 5 sisteme solare. Aspectul grafic împinge, spun producătorii, capacitățile PlayStation-ului către noi limite. Sperăm să fie așa.



Flash

Intel Celeron - 566 și 600 MHz

Magazinul de calcul de prețuri a Intel a fost lansat de CPU-ul Intel Celeron, care are capacitatea de „Flash” în sisteme cu un preț mai mic de 100 USD. Clippingul cu Intel a construit o listă de sisteme de calcul de prețuri, care permite vânzătorilor să ofere prețuri mai mici.

Army Men - World War pentru PlayStation

3DO a anunțat pe 3 aprilie lansarea lui Army Men - World War, un joc pentru consolele de calcul de prețuri, care permite vânzătorilor să ofere prețuri mai mici.

Official Licensed Product

Force Feedback Racing Wheel

Guillemot

Uni Soft Romania
Calea Bucuresti 11
Sector 1, Bucuresti
Tel: 201 47 47 Fax: 201 47 47
Email: uni@uni.ro
www.uni.ro

Dorinta de a invinge

Flash

Nofle Armada și
Trophy Bass 4 demis

Helixale Design a lansat un demo pentru viitorul joc de strategie de înspășit, Nofle Armada. Căruia se adaugă versiunile flash a jocurilor de război născute pe o platformă independentă în dezvoltare, Storm System a lansat un play beta de război al războiului simulat în jocul Trophy Bass 4.

Devil Inside 2. Deja două săptămâni de la lansarea lui Devil Inside, seria de K'nex și război, (tuturor salve) de la 1995 va plăcea mult. Căruia se adaugă de asemenea primul versiune de Devil Inside, o dinamică pentru fuziune de joc, anul 1995. Devil Inside 2 va dezbate mult de seriosul profesionalism. Se pare că nu vor fi probleme.

Delta Force II e totuși deosebită americană

NoviLogic a lăsat lumea cu o răscăță când a afirmat, plin de candoare, că Delta Force II e totuși pentru antrenament de alii mai mult, mai puțin decât armata americană (aka U.S. Army). Același lucru va fi arătat pentru a demonstra că nu este de fapt un joc de război, ultra-violent și, Le arde Warrior (prezentare prin G.I.S. și puterile și este, înțelegem, (le play LCT) etc) Cu o serie de mure pentru ca să se potrivească pentru un joc.

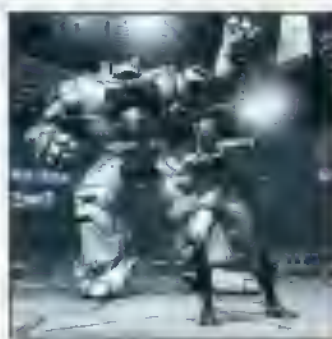
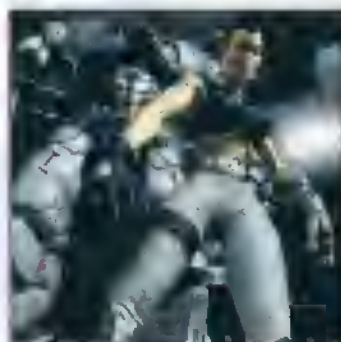
Epilare pentru SOX

Westwood Studios a anunțat lansarea unui update pentru Sox, un joc pentru PC. Update-ul, primul de acest fel, va adăuga noi unități, obiecte și funcții de joc, atât în single player cât și în multi-player, precum și de la îmbunătățirea de personalitate și animație. Update-ul poate fi găsit la www.westwood.com.



Microsoft lansează X-Box

Bill Gates, directorul obsecurii companii Microsoft, a anunțat la Conferința Producătorilor de Jocuri că MS are planuri mari pentru piața de console. Microsoft intenționează să lanseze un sistem dedicat jocurilor care oferă conectare la Internet și grafică 3D la cel mai înalt standard. X-Box-ul va conține un procesor Intel Pentium III, o placă grafică NVIDIA 3D, 64 MB RAM, o placă



audio 3D, un harddisk de 8GB, DVD 4X cu movie playback, patru porturi pentru controlere de jocuri, un conector audio/video precum și o placă de rețea Ethernet cu o rată de transfer de 100 MBps. De asemenea, Microsoft a anunțat că va fi creată o subdiviziune a companiei care se va ocupa exclusiv de jocurile pentru PC și X-Box. Alături sunt câteva imagini, printre primele oferite de Microsoft cu privire la X-Box.

Breed și nimic altceva

Un nou producător de jocuri își face încet-încet apariția pe scena jocurilor din Regatul Unit - o echipă care lucrează la Breed în timpul liber și care s-a autointitulat „Brat”. Acum tipii cu pricina, ași în ale programării, caută fonduri pentru dezvoltarea proiectului lor de căpătâi - Breed, un joc de strategie 3D în care o rasă extraterestră cam violentă, în virtutea unor tendințe ultraexpansioniste, pune ochii pe planeta albastră. Oamenii pleacă în întâmpinare, dar



la însoțire constată că extraterestrii i-au fentat și au înfestat Pământul. În afară de story, jocul mai permite trecerea de la unitățile din spațiu la cele de pe planetă, oferă o interfață prietenoasă și promite să fie un hit.

BREED



Căștigătorul unui joc
Hype: The Time Quest oferit
de UbiSoft și LEVEL este:

Costa Cristian - București

Căștigătorul tombolei
LEVEL-Sony al cărei premiu
era jocul Cool Border 4 este:

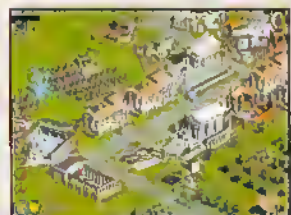
Prîcope Tudor - Bărlad

Căștigătorii sunt rugați să
sune la redacție (tel. 068-415158)
pentru a stabili modul de in-
trare în posesia premiului.



Pantheon - Frog City

Pe 22 martie 2000, la San Francisco, Frog City Software a anunțat lansarea celui de-al treilea joc al companiei (după Imperialism I și II). Pantheon este un RTS în care jucătorul are rolul unui zeu în Grecia antică. Scopul jocului este acela de a construi, în bună tradiție frogcity-iană, un imperiu de credincioși și de a deveni astfel cel mai puternic zeu. Rachel Bernstein, președinte al companiei Frog City, a declarat că ideea Pantheon-ului s-a născut imediat după lansarea lui Imperialism, dar SSI a cerut imediat începerea lucrului la Imperialism II, așa că proiectul a fost amânat. Jocul este programat pentru lansare în primul trimestru al anului 2001.



Surprinzător de real!

DOCUMENTELE TALE IMPRESIONEAZĂ

chiar și pe dușmanul tău din umbră!

Calitatea uimitoare

datorată tehnologiei de precizie HP PhotoRet III* pe orice tip de hirtie, textele clare, de un negru intens, și graficele în culori vii se obțin rapid, sigur și în liniște tipărind din WINDOWS, DOS sau Mac OS cu oricare dintre noile imprimante HP DeskJet oferite de liderul în domeniu: **HEWLETT PACKARD**.

* Disponibilă începând cu seria 900C



HP DeskJet 840C

ideală pentru
proiecte personale
8/5 ppm negru/color
600x1200 dpi
PhotoRet II îmbunătățit



HP DeskJet 930C

design compact
9/7.5 ppm negru/color
2400x1200 dpi



HP DeskJet 950C

optimizată pentru
aplicații fotografice
11/8.5 ppm negru/color
2400x1200 dpi
opțional tipărire
față-verso automat



HP DeskJet 1220C

destinată activităților
profesionale pînă la
formate A3
11/9.5 ppm negru/color
2400x1200 dpi

Prin:

BUCUREȘTI: Alslys Data (411.2727)
Amerilex (222.4066)
Blue Ridge Int'l (210.6828)
Flamingo (222.5041)
MBL Computerland (336.7599)
Production (411.3607)
Qnet (211.7855)
Radix (322.9397)
RTC Holding (220.1008)
Sistec (320.1147)
System Plus (335.6282)
S&T (204.0300)
Thema (231.2955)

CONSTANȚA: Forte System (041.698.103)
CLUJ NAPOCA: AT Computers (064.194.123)
Sistec (064.190.282)
BRAȘOV: 2NET Computer (068.427.500)

TG. MURES: ElectroOrizont (065.168.806)
PLOIEȘTI: Platin Sistem (044.118.141)
PIATRA NEAMȚ: Set Computers (033.217.207)
IAȘI: Radix (032.210.423)



HEWLETT® PACKARD

Interviul lunii

De vorbă cu Dan Gârtofan, campion național de raliu la Grupa N



Bun găsit dragi fani ai simulatoarelor auto! Numele meu este Bogdan Drăgan aka Wild Snake și am deosebită plăcere de a sta de vorbă cu domnul Dan Gârtofan aka Giri, pilot de raliu în Campionatul Național de Raliu al României. Sunt convins că cei care au fost la vreo etapă de raliu au putut să îl vadă pe acesta în acțiune pe un Subaru Impreza Turbo cu care Giri a reușit să câștige campionatul la grupa N. Astfel, m-am gândit că ar fi bine să



aflăm părerea unui om (care trăiește senzațiile tari ale unei curse reale) despre simulatoarele auto mai ales în ceea ce privește apropierea de realitate a acestora.

Wild Snake: Înainte de a începe, aș dori să vă întreb dacă ați mai jucat până acum vreun simulator auto?

Dan Gârtofan: (râde) Hmm... Am jucat de vreo două-trei ori un simulator de raliu (V-Rally) și acela pe PlayStation și mi-a plăcut foarte mult. Având în vedere că nu am prea multă experiență în acest

domeniu sper să nu mă fac de râs.

W.S.: Nimeni nu s-a născut învățat, și, în fond... cât de diferit poate să fie de realitate?

D.G.: Nici nu îți imaginezi cât de diferit poate să fie. Oricum, eu cred că aceste simulatoare auto sunt deosebit de bune pentru perfecționarea reflexelor și nimic mai mult. În orice caz, sunt foarte curios să văd cum se comportă mașina într-un astfel de simulator.

Să ascultăm acum părerea lui Giri după câteva curse în Need for Speed: Porsche 2000

W.S.: Ce părere aveți acum după ce ați testat Need for Speed: Porsche? V-ați simțit ca la volanul unei mașini sport?

D.G.: Este extraordinar. Jocul este foarte bine realizat, are o grafică superbă iar mașina răspunde deosebit de bine la comenzi probabil și datorită volanului care are o manevrabilitate foarte bună. (De menționat că jocul a fost testat cu ajutorul unui volan Formula Pro Digital Racing Wheel oferit de către cei de la Ubi Soft). Totuși, există o diferență notabilă între ceea ce am simțit jucând Need for Speed și ceea ce simt în timpul unei curse de raliu.

W.S.: Deci...să înțeleg că v-a plăcut acest joc?

D.G.: Da, bineînțeles...Mi-a plăcut mai ales datorită modului în care se comportă mașina pe șosea. Fiecare viraj trebuie adoptat cu o

viteză optimă pentru a nu risca un derapaj necontrolat. La început nu am fost prea mulțumit de mașină însă după câteva modificări făcute la garaj (frâne, presiune de aer în



cauciucuri sau repartizarea greutatei pe punți) lucrurile au stat altfel, în sensul că mașina se putea controla mult mai ușor.

W.S.: Mă bucur să aud acest lucru. Acum... având în vedere că sunteți pilot de raliu și că ați mai jucat V-Rally, cred că ar fi mai bine să încercați și acest joc.

D.G.: Cum să nu... cu cea mai mare plăcere...

W.S.: Se pare că la acest joc vă simțiți ceva mai bine, mai în elementul dumneavoastră. (Giri conduce un Subaru Impreza asemănător cu al său). Spuneți-mi vă rog, există o oarecare asemănare cu realitatea?

D.G.: Oh... Nici pe departe și asta

pentru că în cazul unui simulator auto nu intervin decât simțurile auditive și cele vizuale. În realitate lucrurile stau puțin altfel. Și asta pentru că într-o cursă reală pilotul trebuie să fie capabil să simtă mașina să îi cunoască fiecare slăbiciune și fiecare punct forte. Dar, totuși, sunetul motorului este destul de bine realizat. În ceea ce privește comportamentul mașinii, aș putea spune că este destul de apropiat de realitate.

W.S.: Domnule Gârtofan, dați-mi voie să vă mulțumesc în numele cititorilor LEVEL pentru amabilitate, să vă urez succes în cariera dumneavoastră și... vă mai așteptăm pe la noi pentru a testa împreună și alte simulatoare auto.

D.G.: Vă mulțumesc frumos pentru invitație și dați-mi voie să vă urez și eu mult succes în continuare!

W.S.: Vă mulțumim!

Wild Snake



Indiferent cu ce navighezi, știi că ai alături un prieten de nădejde.

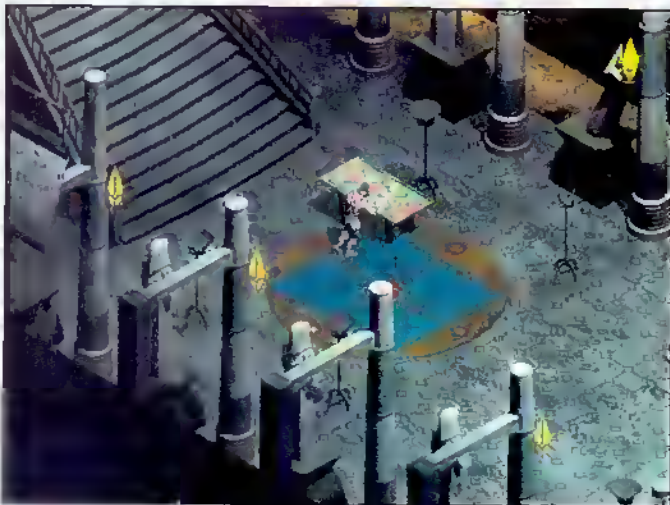
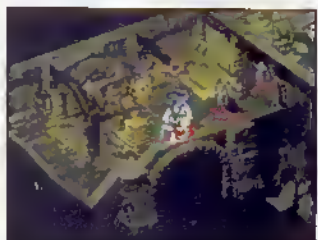
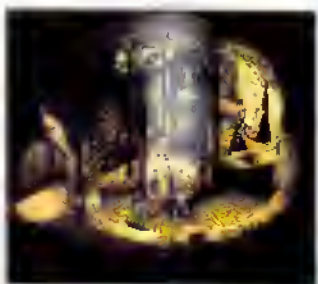
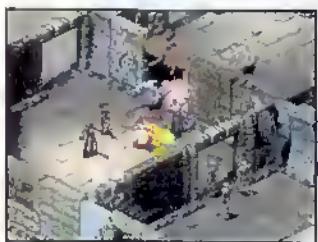
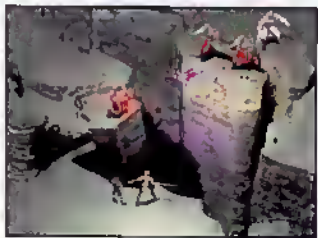
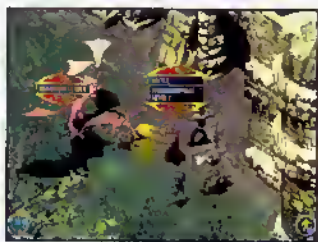
Din cuprins :

- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- modemuri - mod de funcționare
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP

CD-ul inclus conține cele mai importante programe din domeniu, pentru Linux și Windows.

Revista se va găsi la chioșcuri începând cu luna aprilie.





Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Hmm... un alt RPG pe scena jocurilor!
Să vedem împreună despre ce este vorba!

O dată cu *Advanced Dungeons & Dragons*, a fost deschis un nou viitor pentru categoria RPG, de care va profita din plin și noua producție *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* a celor de la *Stormfront Studios*. Probabil că aceștia au considerat că a sosit momentul să revină pe scena RPG-urilor în forță prin intermediul unei realizări de excepție.

Cu siguranță că fanii acestui gen își mai aduc aminte de vechiul *Advanced Dungeons & Dragons*. Dacă nu, am să încerc să vă aduc aminte câte ceva despre acesta. Ei bine, este vorba despre un univers imens, populat cu tot felul de personaje și monștri, care a constituit mediul de acțiune a mai multor RPG-uri printre care și binecunoscutul *Baldur's Gate*. De data aceasta vom reintra în această lume fantastică prin intermediul lui *Pool of Radiance 2*.

Nou și vechi...

Având în vedere perioada lungă de timp de care au avut nevoie cei de la *Stormfront Stu-*

dios pentru a realiza acest nou titlu se pare că *Pool of Radiance 2* este mai degrabă un văr îndepărtat al primei versiuni decât o continuare a acesteia. Toată această muncă și tot acest timp acordat realizării acestui joc ne îndreptățește să credem că tot efortul celor care au lucrat la *Pool of Radiance 2* se va concretiza într-un titlu reușit.

Acțiunea jocului se petrece în același cadru 2D însă per-

În rest...

Vântul schimbării bate și la capitolul arme. Și... mi se pare normal. Astfel că de data aceasta vom beneficia de o mare diversitate de arme (aproximativ 140) precum și câteva item-uri de care ne vom putea folosi în luptă. Probabil că cei care au jucat prima versiune sunt foarte nerăbdători să afle cam care ar fi aceste arme. Din păcate



sonajele sunt realizate de data aceasta într-o grafică tridimensională. Pentru că tot veni vorba de personaje, trebuie să vă spun că acestea vor fi de două feluri: unele cu care vom putea discuta și care ne vor furniza tot felul de informații, iar altele cu care nu putem interacționa în nici un fel, așa-zisele NPC-uri (Non Playing Characters). Doar cu 8 sau 12 dintre personajele cu care ne vom întâlni vom putea discuta. În rest NPC-urile au propriile preocupări și motivații în viață și nu vor putea fi deranjate de la treaba lor sub nici un fel.

nu le pot satisface curiozitatea pentru că realizatorii jocului nu ne oferă date referitoare la acest capitol.

De data aceasta, fiecare jucător va putea să adune tot felul de lucruri pe parcursul jocului și bineînțeles că va putea să le vândă și să își cumpere altele mai potrivite dorințelor sale. După părerea mea nici nu se putea altfel pentru că astfel nu mai discutăm despre un joc realizat pe coloana vertebrală a lui *Advanced Dungeons & Dragons*. Astfel că, până și în mahalale Myth Drannor (aflat pe cale de dispariție) vom

Date tehnice

Gen: RPG
 Producător: Stormfront Studios
 Distribuitor: SSI
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
 Data apariției: vara anului 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Nu

LEVEL

Wild Snake



PERSONAJE

ANORRWEYN EVENSONG

Anorrweyn a fost fiica ducelui de Durothil. Această frumoasă și înțeleaptă preoteasă a elfilor a fost ucisă în timpul dezastruoasei căderi a orașului Myth Drannor, iar templul său a fost ulterior distrus. În timpul vieții, aflată sub influența lui Elminster, a înființat o sectă de elfi dedicată venerării lui Mystra. Dar se pare că cei care cunosc secretele magiei negre o pot readuce la viață pe Anorrweyn sub forma unei stafii.



Malgi Hi

Chiar dacă foarte mulți l-au uitat, adevărații discipoli ai lui Malgi Hi sunt hotărâți să îl readucă la viață. Acesta se va întoarce și îi va pedepsi pe toți care l-au înfruntat pe parcursul vieții sale anterioare. Armele sale le reprezintă vrăjile și magia neagră. Cei care îl servesc vor fi răsplătiți.



Miroden Silverblade (The Baelnorn)

Mult timp lordul elf al casei de Ammath, Miroden Silverblade s-a dedicat magiei negre a morților vii pentru a deveni protectorul orașului pe care îl iubea atât de mult - Myth Drannor. Ca și Baelnorn el va păzi granițele acestui oraș și îi va pedepsi pe toți care vor încerca să le încalce. Majoritatea baelnorn-ilor

găsi personaje dornice să practice negoțul cum ar fi domnul Nottle, un tip de statură „medie” care vindea ceea ce găsea în gunoaiele orașului.

În concluzie nu se poate spune decât că *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* se anunță a fi un RPG care cu siguranță va fi pe placul fanilor acestui gen. Cei care au muncit mult la realizarea acestui joc și eu cred că merită să îi răsplătim jucând-ul și abia după aceea să ne dăm cu părerea despre una sau despre... alta, cu privire la joc, bineînțeles!!!

stau retrași în crypte sau castele aflate în ruină și nu pot fi niciodată văzuți de nimeni cu excepția celor care se aventurează în astfel de locuri.

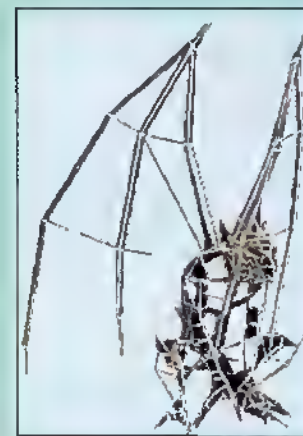


Acestora le place să aibă un cămin în care să ascundă comori sau cărți de magie.



Gargoyles

Sunt niște creaturi feroce care își fac veacul prin ruinele vechilor castele sau prin caverne. Cu mult timp în urmă aceste creaturi nu erau altceva decât niște simple statui, dar care ulterior au fost aduse la viață de un vrăjitor necunoscut. Gargoyles atacă orice și pe oricine cu sau fără motiv. Aceștia trăiesc în grupuri mici și îi vom întâlni în postura de gărzi sau mesageri. Având în vedere aspectul lor hidos și colții cu care sunt „dotati” vă recomand să îi evitați pentru că altfel...



CREATURI

Dark Naga

Aceste creaturi reprezintă o combinație între om și șarpe. Adică au cap de om și trup de șarpe. Cea mai importantă trăsătură pe care o au aceste „arătări” o reprezintă abilitatea de a folosi magia neagră. Având în vedere că sunt deosebit de inteligente Dark Naga sunt foarte periculoase iar cei care au ghinionul să le întâlnească vor face cunoștință cu veninul acestora. Dark Naga trăiesc în general în regiunile de munte, mai precis în peșteri întunecoase.

Praetorians

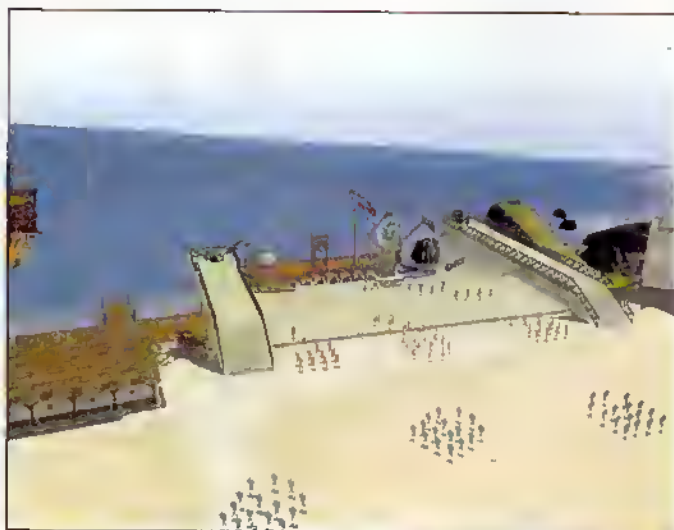
Toate drumurile duc la Roma. Dar numai cele din țara noastră au găuri.

In lumea strategiilor în timp real, spaniolii de la **Pyro Studios** au avut un cuvânt greu de spus cu cele două producții din seria *Commandos*. Succesul avut cu aceste două producții, i-a determinat să se avânte și mai mult în hățișurile istoriei. Una dintre producțiile la care aceștia lucrează, și care se pare că va avea un succes destul de mare în rândul fanilor acestui gen, este *Praetorians*, inspirat din istoria Imperiului Roman. „Când ne-am hotărât să începem această producție, ne-am propus niște țeluri ambițioase”, declarau doi dintre șefii de la **Pyro**. Și pentru că în domeniul tehnicii, lucrurile au avansat cu o viteză uimitoare, s-a trecut la o grafică 3D, pas care a necesitat o doză de curaj, deoarece problemele nu au întârziat să apară. După spusele aceluiași doi, cele mai mari probleme au fost întâmpinate la amplasarea camerei de luat vederi. Trebuia găsit un unghi care să acopere ideal toate locațiile de pe hartă, lucru aproape imposibil de realizat. De aceea soluția aleasă a fost una inteligentă. S-a optat pentru folosirea mai multor ca-

mere, acestea putând fi schimbate ușor, pe parcursul jocului. Putem avea parte fie de un unghi fix din care vom privi desfășurarea acțiunii, fie de o cameră de luat vederi mobilă, care ne va ține aproape de focul luptei.

Aspecte tactice

Chiar dacă noua producție a celor de la **Pyro Studios** nu mai îmbracă forma acțiunilor de comando efectuate de cel mult șase personaje, producătorii nu au putut uita succesul avut de acest gen aparte. De aceea, chiar dacă *Praetorians* se apropie mai mult de RTS-urile clasice, numărul maxim de trupe admise a fost redus considerabil. Vor exista în joc peste zece tipuri diferite de trupe, însă la începutul unei campanii numărul redus de astfel de trupe ne va determina să punem accentul mai mult pe tactică. Pe parcurs, prin eliberarea sclavilor din taberele inamice, ne vom putea mări numărul populației, și în același timp ne vom putea extinde imperiul. Că doar trebuie să repetăm marca expansiune romană care a zguduit omenirea în antichitate.



Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Pyro Studios
 Distribuitor: Eidos Interactive
 Ofertant: Monosil Comimpex
 Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
 Data apariției: anul 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Nu

LEVEL



La fel ca mărirea populației, poate fi făcută și mărirea numărului de trupe. Muncitorii și sclavii inamici, odată cuceriți, pot fi antrenați pentru a deveni trupe de infanterie. Controlul acestor trupe nu se realizează ca în RTS-urile clasice. Odată antrenate, unitățile își vor cunoaște singure sarcinile de luptă, și se vor deplasa acolo unde este nevoie de ele.

Cu toate acestea, putem trimite trupele de infanterie la furat de cai, lucru destul de interesant, după care vor deveni trupe de cavalerie. Pot fi folosite și metode mai ortodoxe, care constau în îmblânzirea cailor sălbatici.

Ceața rezbelului...

...adică mult întâlnită „fog of war”, cu care atâtea producții ale genului ne-au obișnuit, în *Pruetorians* lipsește. Asta, spun realizatorii jocului, pentru a ne oferi o perspectivă completă asupra situației de la un moment dat, și pentru a lăsa loc strategiilor de luptă, care trebuie aplicate doar în cunoștință de cauză.

De asemenea, alternanța zilelor și a nopților, va permite atacuri surpriză la adăpostul nopții. Vor fi prezente și surse de lumină, dinamice sau statice, care în momentul atacurilor asupra dușmanului, pot fi utile, dar vor trăda prezența noastră, și deci vor reprezenta și o amenințare.

Vom avea de luptat în 16 misiuni grupate în trei campanii, care se vor desfășura pe mai multe continente. La acestea se adaugă misiunile pentru multiplayer, care vor spori longevitatea jocului, și care vor face deliciul „rețelurilor”.

Pierderi de război

Aspectul grafic este cu totul special. Pe lângă grafica 3D despre

care am pomenit, vom avea parte de secvențe de animație bine realizate, care ne vor înfățișa fie mișcări normale ale naturii (mișcarea apelor, păsări care zboară în înaltul cerului, animale sălbatice, bătaia vântului prin desigurile copacilor etc.), fie activități ale țăranilor din orașele noastre. Și dacă tot a venit vorba despre țărani, trebuie spus că uciderea celor pe care îi vom

întâlni în așezările inamice nu are nici un efect. Eventual o putem face din pură distracție.

Sunetele vor crea atmosfera de luptă de la începutul erei noastre, în măsura în care acest lucru va fi posibil. Semne mari de întrebare planează asupra datei de apariție a acestei producții, care se pare că a reușit să pună pe jar mulți fani ai genului. Dar până atunci, avem alte titluri la dispoziție, cu care ne puteam potoli setea de luptă. Așa că haideți să stăm cuminți și să ne consumăm viața de gamer cu bogăția de titluri pe care le avem la dispoziție, în așteptarea acestui nou membru al familiei RTS-urilor.

Dr. Pepper



Stunt Grand Prix

Sunteți pregătiți pentru o cursă la limita imposibilului?

Au să încep acest articol cu o întrebare. Care este obiectivul pe care îl urmăm atunci când jucăm un simulator auto? După părerea mea sunt mai multe. În primul rând trebuie să ne simțim bine, să ne placă ceea ce jucăm și să încercăm să câștigăm cât mai multe curse. Însă pentru a câștiga trebuie să conducem bine și dacă se poate fără greșală. În cazul jocurilor gen stunt-racing acest lucru nu este valabil pentru că accentul se pune pe cascadorii și pe diversitatea acestora. Ei bine, despre un astfel de joc vom discuta în continuare, mai precis despre *Stunt Grand Prix* realizat de o firmă britanică numită **Team 17**.

Totul pentru spectacol...

Așadar este vorba despre un titlu care nu se anunță a fi doar un simplu simulator auto, ci un joc în care accentul se pune pe efectuarea unor cascadorii și pe spectaculozitatea acestora. Să nu credeți că mașinile cu care vom participa la curse sunt niște modele asemănătoare cu monoposturile din Formula 1. În schimb, cei de la **Team 17** ne pun la dispoziție câteva modele de ultimă oră ale unor mașini comandate prin telecomandă, adică ceva

asemănător cu mașinuțele teleghidate cu care ne jucăm când eram mici.

Se pare că producătorii lui *Stunt Grand Prix* doresc să realizeze un joc original (dacă stăni să ne gândim, ideea de bază a acestui joc este una originală astfel că o premisă există) care să nu semene cu un alt titlu de acest gen existent la ora actuală pe piață. Tocmai de aceea au încercat să



introducă cât mai multe lucruri noi care să sporească frumusețea game-play-ului și să ofere celui care joacă o libertate de mișcare cât mai mare pe parcursul cursei. Prin libertate de mișcare se înțelege



posibilitatea de a efectua cu mașina cele mai trăznite și periculoase sărituri.

Vă povesteam mai sus deși vă mai aduceți poate aminte de acel *Stunt* ce intra pe o singură

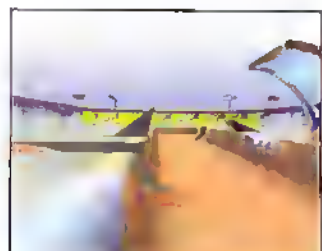
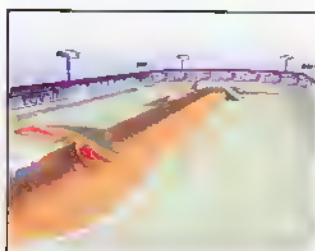
și *Aero Blasters*. *Whil Wheels* reprezintă o categorie care conține modele grele cu tracțiune integrală care sunt extrem de eficiente pe terenuri accidentate și noroioase. Din cea de-a doua categorie, *Speed Demons* fac parte bincințele mașinile de viteză cu care vom concura pe traseele „rapide” (adică cele de viteză). Și... în fine *Aero Blasters* unde vom găsi modelele capabile să reziste la cascadorii și looping-uri.

Sari de două ori și... cazi o singură dată!

Mașinile din *Stunt Grand Prix* au nevoie de energie pentru a putea funcționa. Atenție mare pentru că această energie este limitată și din când în când va trebui să alimentăm. Pentru asta avem două posibilități. Prima ar fi să mergem fugulița la *Pit-Charging Bay* unde vom putea să ne facem „plinul” cu energie. Cealaltă modalitate de a mai face rost de nisaiva energie constă în realizarea unor cascadorii în urma cărora vom primi energia mult dorită. Așa că eu vă recomand să faceți cât mai multe cascadorii pentru că astfel nu veți umbra niciodată cu „rezervorul” gol.

Stunt Grand Prix conține nu mai puțin de opt trasee pe care ne vom putea testa îndemânarea într-ale cascadoriilor. Acestea sunt rea-

dischetă. Ei bine, să știți că acestea sunt în număr de 16. Acestea sunt foarte bine realizate și seamănă foarte mult cu „jucăriile” din realitate. Și... mi se pare normal din moment ce acestea sunt create din aproximativ 350-400 de poligoane, ceea ce mi se pare suficient, având în vedere dimensiunile mașinii. Există trei categorii de mașini din care putem alege „exemplarul” cu care dorim să concurăm și acestea ar fi: *Wild Wheels*, *Speed Demons*





lizate într-o tentă futuristică (depozite părăsite, grădini de apă japoneze, parcuri sau arene speciale amenajate pentru astfel de sporturi extreme) ceea ce ne oferă posibilitatea de a efectua salturi spectaculoase care să ne ridice adrenalina în sânge.

Realizatorii jocului sunt foarte mândri de faptul că au reușit să creeze un joc în care gamerul are posibilitatea de a își seta trasul după cum crede el de cuviință. Asta înseamnă că cel care joacă poate schimba texturile în funcție de gust și dorință. Interesant, nu?

În ceea ce privește modalitățile de joc vă pot spune că acestea sunt în număr de șase pentru singleplayer (Arcade/Quick Race, Time Trial, Stunt Trial, Practice, League și Challenge) și patru pentru multiplayer (Quick Race, Catch 'Em care poate fi jucat doar de doi gameri, Lap Attack – o simplă cursă contra-cronometru și Lap Attack – cascadori). Modul de joc singleplayer ne oferă o gamă largă de curse de la single race până la campionat. Interesant este faptul că pe parcursul unui campionat putem să vindem și să ne luăm altă mașină sau o putem aduce unele îmbunătățiri celei pe care o avem. Mie personal mi se pare o idee originală având în vedere faptul că vom concura cu „mașini telegidate” pe care le vom



controla prin undă radio cu ajutorul unei telecomenzi.

Ce s-a întâmplat?... Nu vă mai țin „bateriile”...

Despre grafică nu vă pot spune prea multe lucruri și asta din cauza faptului că producătorii jocului nu ne dau prea multe detalii despre acest lucru. Însă ne dau câteva date despre engine-ul pe care este construit *Stunt Grand Prix* și care promite să reproducă cu fidelitate legile fizicii. Asta pentru că la baza acestui engine stau numeroase simulări a comportamentului unui astfel de vehicul. Oricum cei din Team 17 promit că mașina va avea un comportament mult mai realist în comparație cu alte realizări de acest gen.

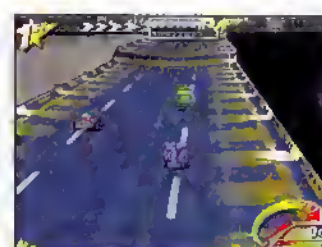
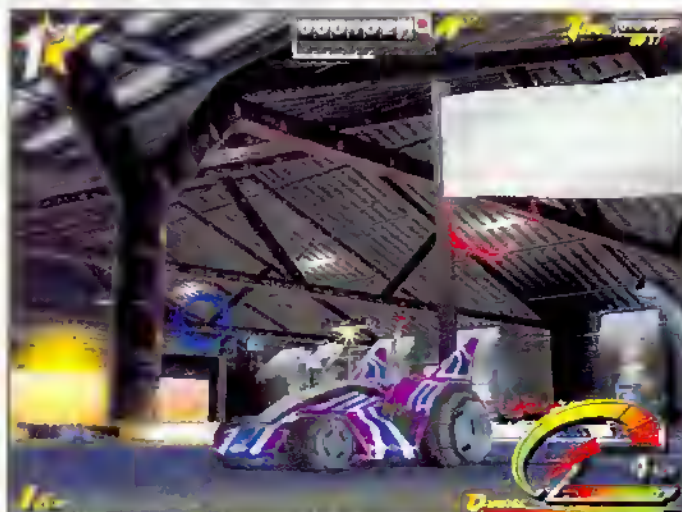
Una peste alta se poate spune că *Stunt Grand Prix* se anunță a fi un titlu exploziv în care scenele spectaculoase și cascadoriile periculoase fac tot deliciul jocului. Fapt pentru care sunt convins că acesta va fi îndrăgit de o mare categorie de gameri, fie ei fani sau nu ai acestui gen. Și... asta pentru că cel care joacă



Stunt Grand Prix are parte de o distracție pe măsura frumuseții jocului. Eu nu pot decât să vi-l recomand pentru că este într-adevăr

un joc care, după părerea mea, va descreți frunțile.

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Team 17
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Data apariției: septembrie 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P II 200 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

Jump Runner

Cucerirea spațiului înfinit de-abia a început, nimic însă nu ne poate împiedica să visăm... să ne imaginăm până unde am putea ajunge.

Godalming (Surrey, UK) este o mică localitate cu o însușire mai specială, aici se află cartierul general al companiei Simis, cea care a produs unul din cele mai reușite simulatoare de zbor, *Team Apache*. De vreme ce și-au clădit o faimă serioasă ca producători de simulatoare de zbor, atunci când s-au decis să exploreze și alte genuri

un joc pentru care echipa de programatori și designeri a fost lăsată în pace să lucreze așa a dorit, având la dispoziție cele mai performante echipamente, un joc pentru care nu s-a pus niciodată problema timpului și a banilor.

Un nou hit?

James Brooksby, producătorul jocului, consideră că acesta

este: „... pentru Elite ceea ce *Quake II* a fost pentru *Wolfenstein*. Este un simulator spațial în care tu, gamerul, ai posibilitatea să lupți de cealaltă parte a baricadei. Poți fi oricât de malefic dorești în drumul tău spre glorie, bogății și, de ce nu, distracție”. Ideea de a lupta de partea celor răi nu este tocmai nouă. *Dungeon Keeper* a introdus-o în lumea RTS, iar *Jump Runner* face același lucru pentru simulatoarele spațiale.

Jucătorul intră în pielea lui Ethan Fall, un escroc mărunț, care, întâmplător, discută într-un bar cu un „client” care dorește să-i transporte un obiect antic asociației sale. Înainte de a afla cine este acest asociat, o bandă de asasinii (aparținând unei asociații secrete – Brethren) năvălesc în bar ucigându-l pe individ. Folosind cea mai bună formă de apărare, îți iei picioarele la spinare, te îmbarci în nava proprie și fugi cât de repede te țin motoarele către cel mai apropiat jump-point. Fără să știi, liderul Brethren s-a hotărât să pună mâna pe acel obiect, chiar dacă aceasta înseamnă să-ți rezerve un loc la morgă.

Deci, în *Jump Runner*, jucătorul va intra în contact cu lumea interlopă și tot ce înseamnă aceasta: contrabandă, afaceri murdare, piraterie, asasinat, vânatori de recompense, răpiri și sabotaje. Personajul are un grad de notorietate care, în cazul în care crește, va începe să atragă tot mai mult atenția poliției. Însă nu numai apărătorii legii vor fi pe urmele tale,

ci și agenții de securitate ai diverselor companii și vânătorii de recompense. În consecință, este foarte important modul în care îți organizezi acțiunile, pe față sau „undereover” (deși această ultimă opțiune nu va fi întotdeauna disponibilă).

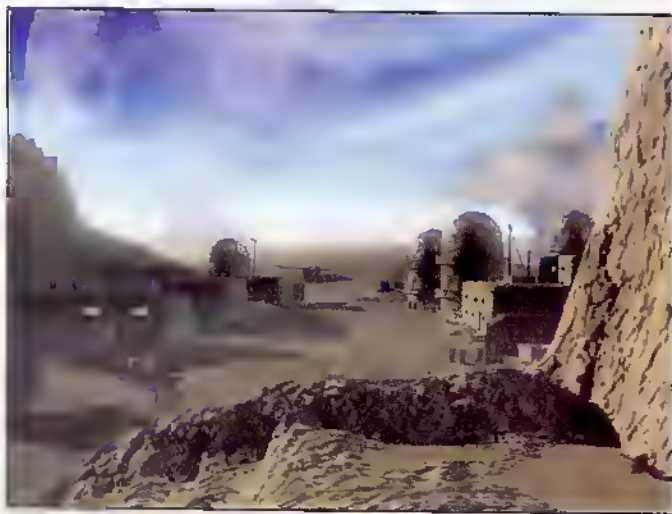
Acțiune și RPG

Deci, vei începe jocul în pielea acestui mic escroc de care am amintit mai sus, ce se ocupă mai mult de contrabandă și misiuni mici și neînsemnate. Ca și în *Elite*, odată ce capitalul ți-o permite, poți cumpăra echipamente noi, cargo-bay-uri, arme sau nave. Spre deosebire de acesta, nu mai trebuie neapărat să-ți vinzi vechea navă: *Jump Runner* îți dă voie să păstrezi toate navele împreună cu dotarea lor și să zbori cu ele ori de câte ori consideri că e necesar.

Un alt aspect important sunt misiunile. Acestea pot varia de la transporturi mărunte (de bunuri



ilegale, bineînțeles) până la piraterie sau asasinat. Cum e și normal, jocul are o intrigă, o linie pe care va trebui să o urmezi, dar poți alege orice misiune care, chiar dacă nu are legătură directă cu firul epic al jocului, poate influența rezultatul final. „Universul creat de noi se dezvoltă în timp real. Anumite evenimente se produc atunci când jucătorul vizitează un anumit loc sau când a ajuns la un nivel de performanță potrivit. OK! Din



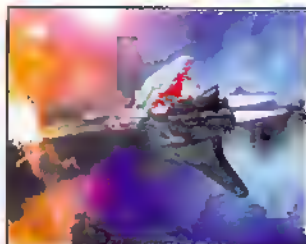
au considerat că au o problemă. Pentru ca utilizatorul final să nu fie tentat să compare noile jocuri cu deja celebrele simulatoare s-au decis să formeze un studio nou, *Glass Ghost*, sub emblema căruia să-și dea frâu liber imaginației. Dacă primele realizări ale acestui studio au fost niște jocuri neînsemnate produse pentru niște distribuitori cu buget limitat, nu același lucru se poate spune și despre actualul proiect. *Jump Runner* este un joc cu totul nou,



Date tehnice

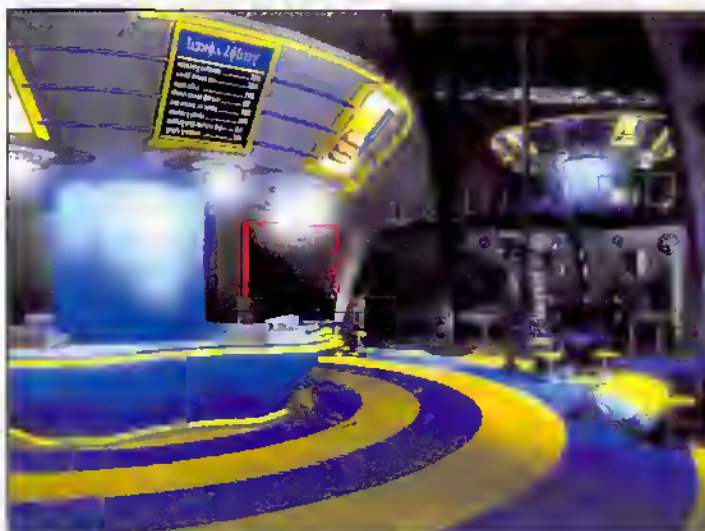
Gen: Simulator spațial
 Producător: Glass Ghost
 Distribuitor: Glass Ghost
 Data apariției: luna noiembrie a anului 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II, 233 MHz
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95
 Network: Nu
 Joystick: Da

LEVEL



când în când va mai trebui să și conversezi cu unul cu altul, dar acest joc nu este un RPG așa cum îl știm prin definiție. Cu toate acestea am încercat să creăm o părticică din caracteristicile și modul de dezvoltare pe care îl întâlnim în RPG-uri, lucru prin care sperăm să atragem și atenția fanilor acestui gen." Însă elementul care, probabil, va face diferența dintre *Jump Runner* și restul jocurilor de gen este faptul că de data aceasta comerțul (cu produse ilegale) este limitat. Date fiind consecințele posesiei acestor materii nu este recomandat să ai prea multe asupra ta. Poți aranja cu cineva să cumperi marfă, dar s-ar putea ca acesta să aibă o cantitate foarte mică, iar, mai târziu când te vei întoarce la el să nu mai aibă deloc. Surpriza poate veni și din faptul că odată marfa cumpărată s-ar putea să te trezești că nimeni nu vrea să o cumpere. Cei care speră să găsească o rută profitabilă și să marșeze puternic pe aceasta până câștigă suficiente credite vor fi crunt dezamăgiți.

Glass Ghost este extrem de mândru de engine-ul produs pentru acest joc. engine pe care Brooksby a încercat să-l explice în termeni mult prea tehnici. „Am pus numele Daedalus și este cel mai nou dintr-o serie de engine-uri produse de Simis. Încă de la început s-a avut în minte că

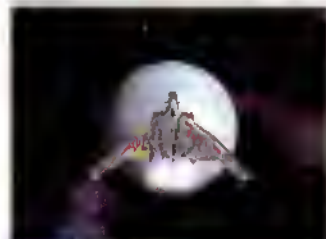


acesta va trebui să suporte absolut toate artificiile tehnologice moderne precum bump mapping, multi textures și compressed textures, pe deasupra fiind optimizat atât pentru AMD cât și pentru Intel. Pentru calculatoare cu adevărat performante, Daedalus va putea jongla și cu tehnologii mai complexe ca: dynamic lights, dynamic environments, scalable skinned animations și powerful persistent object system." Pfew că vi le-am spus pe toate...

Deși combină mai multe elemente de strategie, acțiune și RPG luptele vor ocupa mai mult de 80% din timpul dedicat jocului. *Jump Runner* a fost produs ținându-se cont și de adaptarea pentru console (mai precis Dreamcast) astfel încât s-a decis că mai multă luptă este benefică. *Jump Runner* își dorește să-i capteze atât pe veteranii acestor jocuri cât și pe cei mai tineri și novici.

Glass Ghost lucrează la *Jump Runner* de aproape doi ani și foarte multe lucruri s-au schimbat în acest timp. S-a decis introducerea unui sistem de întoarcere a navei pe loc, manevră care va necesita însă destul de multă precizie nefiind recomandată începătorilor. *Jump Runner* se apropie încet dar sigur de punctul final al producției, luna noiembrie a acestui an fiind, se pare, momentul ales pentru a sparge sticla de șampanie.

Derek dela Fuente



Earth 2150 - Escape from the Blue Planet



Soluție la Apocalipsă

Acum 10 ani era doar pentru supremație. Acum este pentru supraviețuire. Lupta va fi cu mult mai feroce de data aceasta. Dacă înainte se punea problema puterii absolute, acum se pune însăși problema existenței. Dar care a fost motivul unei asemenea agitații? **TopWare Interactive**, alături de **Mattel Interactive**, dezvoltă o poveste interesantă, pe care ar fi păcat să nu o cunoașteți.

Începutul sfârșitului

Pământul, frumoasa planetă albastră așezată la o distanță ideală de Soare, nici prea aproape pentru a se pârli, nici prea departe pentru a deveni un congelator nedezechilibrat, și-a pierdut, prin două mii o sută și ceva, poziția privilegiată și a luat-o la goană către marea bilă de foc. Motivul unei ase-

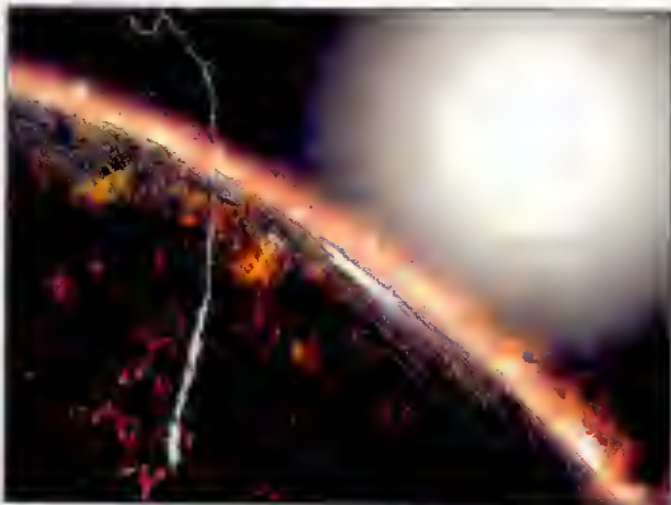
menea catastrofe este, desigur, nesăbuința omului, care nu s-a putut abține să nu declanșeze Apocalipsa. Omenirea, în acest moment, este divizată în trei facțiuni, cunoscute încă din *Earth 2140*. Acestea sunt Lunar Corporation (LC), Eurasian Dynasty (ED) și United Civilized States (UCS). The Lunar Corporation (o companie-mamut care a moștenit toată tehnologia NASA la dispariția acesteia, în timpul crizei din 2012-2014), a rupt legăturile cu Pământul încă din 2048, când a izbucnit Marele Război, și s-a refugiat, împreună cu cei mai bogați dintre pământeni, pe Lună, în două orașe mari: Luna 1 și Luna 2. Celelalte două facțiuni au apărut după Marele Război din 2048 (conflict cauzat de criza generală în care căzuse întreaga planetă) și au împărțit Pământul în două, ajungându-se din nou la conflict. UCS a fost formată de 12 din fostele 50 de State Unite ale Americii, iar ED este un stat, condus de clanul Khan, ce se întinde din Europa până în Orientul extrem. Cele două megafacțiuni au intrat, natural, într-o nouă stare de conflict, iar războiul n-a întârziat să-și arate încă o dată colții

în 2147. În urma lui a rezultat o deviere majoră a orbitei solare a Pământului. La început oamenii au trăit cu amăgirea că tot ce s-a stricat definitiv au fost doar condițiile meteorologice. Dar în 2150 oamenii de știință au ajuns la concluzia sumbră că devierea de 17% față de orbita inițială va duce la o acțiune distructivă a forțelor gravitaționale asupra planetei, a cărei scurță va crăpa și astfel toate formele de viață vor fi eradicate. Catastrofa era iminentă. Singura soluție era părăsirea în

pentru că și Luna urma să se carbonizeze odată cu Mater Terra. Astfel începe marea cursă pentru supraviețuire...

Concret

Earth 2150 este un RTS 3D, tipic, în care jucătorul adună resurse, construiește unități și îl pulverizează cu sate pe inamic. Engine-ul jocului permite iluminare în timp real, deformări 3D ale terenului, ceață-de-război (sau fog-of-war) cum nu s-a mai văzut și efecte pe bază de particule.



masă a Pământului, dar, ca de obicei, au apărut și problemele. Din cauza repetatelor războaie din ultimii ani, toată cercetarea a fost axată exclusiv pe arme, iar zborul spațial a fost lăsat în plata Domnului. Acum prioritățile s-au schimbat și descoperirile se țin lanț, dar e nevoie de enorm de multe materii prime pentru construirea unei nave spațiale gigantice. UCS și ED, ca de obicei, nu s-au putut abține de la ceartă și, în loc să coopereze, s-au luat la harță pentru ultimele resurse, mizere de altfel, de pe Pământ. The Lunar Corporation s-a amestecat și ea în acest nou (și ultim) război,

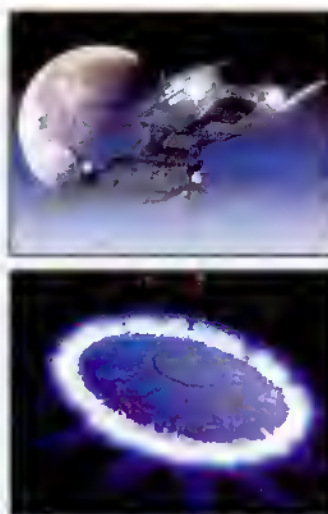
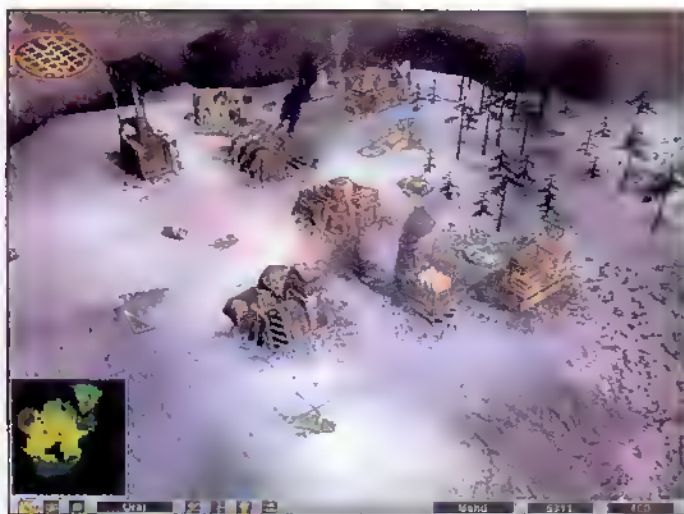
Pentru prima oară într-un RTS (și nu numai) există posibilitatea de a duce cu adevărat un război subteran.

Preluând idei din jocuri mai vechi precum *War Inc.*, *Earth 2150* permite jucătorului să-și creeze propriile unități, pe care le poate dota cu armament ofensiv sau defensiv (la alegere). Există o varietate foarte mare de aspecte tehnologice (șasiuri, arme, clădiri, vehicule), datorată și faptului că în *Earth 2150* există cele trei facțiuni practic absolut diferite. Toate componentele pot fi accesate în urma unui foarte natural

Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: TopWare Interactive
 Distribuitor: Mattel Interactive
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
 Data apariției: mai 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Nu

LEVEL



proces de cercetare (pentru care este necesar eternul Research Lab).

Ceea ce vine ca element forte în favoarea jocului produs de TopWare Interactive este ciclul zi/noapte, precum și variațiile meteorologice, care influențează strategia și tactica în joc. Veți avea ocazia să urecați munți, să construiți sisteme complicate de apărare (tranșee, turele, ziduri), poduri și rețele impresionante de tunele. Problema care m-a deranjat foarte mult este timpul mare de construcție a fiecărei clădiri, oricare ar fi importanța ei. Nu uitați însă că exploziile pot schimba fața unor regiuni întregi în doar câteva secunde. Sper ca în varianta finală lucrurile să stea mai bine.

În ceea ce privește grafica, *Earth 2150* stă foarte bine: decorul este complet 3D și afectează radical mobilitatea unităților, umbrele se schimbă în funcție de poziția soarelui, ecelele fotosensibile se adaptează la variațiile de intensitate ale razelor solare, ninsoarea

și ploaia pornesc din senin, iar crivățul poate începe să bată și să blocheze unitățile aeriene la sol când îi este jucătorului lumea mai dragă. Vă dați seama că de-a lungul celor

75 de misiuni ce alcătuiesc un sistem non-linear, se poate întâmpla orice.

Puteți chiar să dați atacuri-surpriză în puterea nopții (cu farurile unităților acoperite, desigur). Un alt element foarte interesant, în cazul în care jucați cu Lunar Corporation, este posibilitatea de a folosi o ploaie de meteoriți pe post de bombardament tactic.

Armatele pe care le veți alcătui vor fi formate din tot ce vă poate trece prin cap: tancuri, elicoptere, roboți, unități cu propulsie anti-gravitațională, nave acvatice, lansatoare de rachete, bombardiere, tunuri, lasere și multe altele, în nenumărate combinații. Limita este doar a imaginației.

Dacă totuși asemenea lucruri „normale” încă vă lasă reci, poate vă mai încălziți dacă aflați că în *Earth 2150* mai trebuie căutate și anumite artefacte extraterestre și că unitățile

capătă experiență pe măsură ce luptă. În cazul în care nu vă descurcați prea bine în luptă, puteți apela la ajutorul unor generali virtuali, care pot „finisa” detaliile campaniei. Și lista de bunătăți continuă.

Alte atracții

În joc sunt peste 45 de secvențe video impresionante, care oferă informații vitale, printre care

permite crearea cu ușurință a hărților. Acestea pot fi apoi upload-ate pe Internet și puse astfel la dispoziția lumii întregi. **Mattel Interactive** promite să producă încontinuu asemenea hărți, ceea ce mi se pare o metodă inteligentă de a asigura un mai mare grad de rejucabilitate.



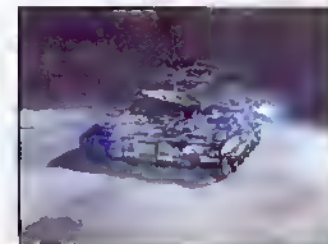
rapoarte și prognoze meteo, precum și multe, multe altele.

Producătorii sunt foarte mândri de *Earth 2150*. Ei chiar declară că cele trei facțiuni sunt atât de deosebite încât putem vorbi de trei jocuri într-unul singur: trei strategii diferite, trei designuri de interfață și trei tipuri de muzică.

Dacă spui RTS spui obligatoriu MULTIPLAYER. *Earth 2150* poate fi jucat de până la 8 jucători, fie în LAN, fie pe Internet. Pentru instant multiplayer action puteți folosi The Microsoft Gaming Zone. Totuși, dacă multiplayer-ul nu este accesibil și vă mai și săturați de singleplayer, atunci aveți la dispoziție un puternic editor 3D, care

Cu asemenea caracteristici, *Earth 2150* promite enorm, face picioarele să trepideze sub birou, pupilele să se dilate până când visele par tangibile. Nu ne rămâne decât să ne ținem răsuflarea și să pândim momentul propice când vom putea, în sfârșit, să ne repezim asupra unui CD (mai precis 2) cu *Earth 2150* și să-l devorăm.

Mike





Hard Truck 2

Sindicatul șoferilor profesioniști convoacă o mare adunare! Nu cumva să lipsiți!



Mă numesc Pedală Volănescu și sunt liderul sindicatului șoferilor profesioniști. Pe ordinea de zi a acestei ședințe se află două aspecte extrem de importante pentru buna desfășurare a activității noastre zilnice. Primul aspect se referă la starea deplorabilă a drumurilor din țara noastră, care se reflectă și în starea tehnică a autovehiculelor. Și cum cei responsabili cu întreținerea drumu-

rilor nu fac nimic în acest sens, nu cred că are rost să ne mai agităm în zadar, așa că trecem direct la al doilea punct de pe ordinea de zi, unul care va aduce veselie pe chipurile noastre. Cât de curând va apărea *Hard Truck 2*! Hip hip ura! Dar nu vă bucurați prea tare căci au pus băieții și găuri, să fie cât mai realist. Bineînțeles că, dacă jocul ar fi fost făcut numai pentru noi, ar fi fost tot carosabilul o mare prăpastie,

dar așa, nici nu vom simți ceea ce ei. În necunoștință de cauză, numesc găuri în asfalt, deci, până la urmă avem motive de bucurie.

Încercătura (emoțională)

Chiar dacă primul titlu al seriei celor de la *SoftLab* nu s-a bucurat de un succes ieșit din comun, a reușit să ajungă la urechile multor pasionați într-ale volanului și nu numai. Pe lângă abilități de șofer erai nevoit să dai dovadă de anumite calități manageriale. Pentru a câștiga bani, erai nevoit să transporti diferite mărfuri de la un oraș la altul. Drumul trebuia parcurs cu grijă, deoarece marfa perisabilă se deteriora foarte ușor, dar în același timp și foarte repede, deoarece concurai cu alți șoferi, și cu cât ajungeai mai repede cu atât mai ușor se vindea marfa respectivă. Era destul de greu să reușești să îmbini cele două cerințe, și de aceea au fost destui cei care au rămas plăcut impresionați de producția respectivă, la vremea ei.

De aceea, cei de la *SoftLab* speră că acest nou membru al

seriei, *Hard Truck 2* va reuși să depășească cu mult succesul înregistrat de predecesorul său. Și urmează o serie de argumente menite să ne demonstreze că băieții sunt bine intenționați și nu vorbesc de pomană.

În primul rând, rețeaua de orașe între care ne vom desfășura activitatea este mult mai largă, lucru care va permite o varietate mare de trasee. Există un oraș mai mare, un fel de capitală a regiunii, pe al cărei aeroport se desfășoară cele mai importante tranzacții. Și unde este rost de profit, este și mafia. Da, ați citit bine, mafia! Care, cu scopul de a mai pune mâna pe ceva verzișori, va încerca să elimine prin mijloace mai puțin legale concurența, fie distrugându-i camionul prin focuri de armă, fie furându-i încercătura.

The blue boys (sticleții)

Dacă e mafie în zonă, trebuie și o poliție pusă la punct, dotată cu mașini super-rapide și chiar cu elicoptere, care va încerca să înlăture și cea mai mică urmă de cri-



Date tehnice

Gen: Simulator auto
 Producător: SoftLab
 Distribuitor: Buka Entertainment
 Data apariției: luna mai 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 233 MHz
 Direct 3D: Nu
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Nu

LEVEL

mineralitate. Chiar și o depășire nereglementară sau o încercare discretă de „a da un cot” adversarului care parcă ne stă în cale, va fi aspru pedepsită de către zeleșii (zeleșii) polițiști. Care nu vor ezita chiar să facă risipă de gloanțe, dacă este cazul, sau să apeleze la elicoptere, care sunt mult mai greu de înălțurat.

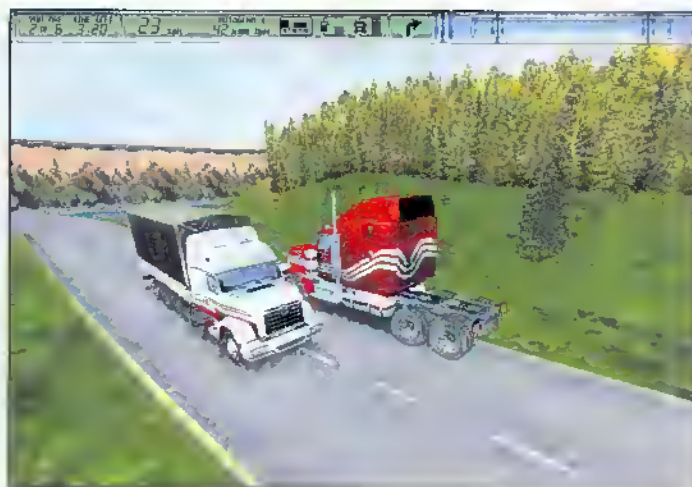
Dacă însă vom reuși să facem față acestor „inamici”, avem de luptat și contra naturii, care pare că nu ține cu noi. Ne vor fi puse tot felul de piedici, de genul defectelor din carosabil (cu care, lăe vorba între noi, suntem familiarizați), al traficului aglomerat, sau al condițiilor meteorologice nefavorabile. Firește, vor exista scurtăturile care ne vor ușura cât de cât sarcina.

Mai există un loc numit Village, o mină de diamante bine păzită, aflată în mijlocul unui masiv muntos. Aici camioanele intră cu provizii, și pleacă pline cu diamante, și deci comisioanele sunt foarte mari. Concurența va fi foarte acerbă, vor putea fi făcute și ceva ilegalități, se va lăsa cu baraje de poliție, cu alte cuvinte va fi palpitant.

Și pentru că stresul în meseria de șofer este mare, vom avea șansa de a participa la diverse evenimente sportive, cum ar fi cursele de camioane, probele de îndemănare auto, și chiar fotbal cu camioanele, un sport cu totul și cu totul ciudat care folosește o minge și niște porți uriașe, și astfel ne vom mai relaxa și noi.

D'ale tehnicii

Se pare că cei de la SoftLab nu glumesc. Pe mine unul au reușit să mă pună pe jar, și abia aștept să pun mânuțele pe *Hard Truck 2*. Despre aspectele tehnice nu vă pot spune prea multe. Datorită stării incipiente în care se află jocul,



materialele pe care cei de la SoftLab ni le-au pus la dispoziție cu multă amabilitate, nu vorbesc prea mult despre aceste aspecte.

Oricum, un lucru este cert. Vom avea o grafică mult îmbunătățită față de cea a predecesorului, care, surprinzător, va rula acceptabil și pe plăcile

video cu 1 MB memorie. Fenomene meteorologice ca ceața sau ploaia, alternanța zilelor cu a nopților, lumina farurilor și a altor surse, urmele caucicurilor pe asfalt, și finețea contururilor vehiculelor și a mediului înconjurător, vor face deliciul celor pasionați de detalii. Iar cele

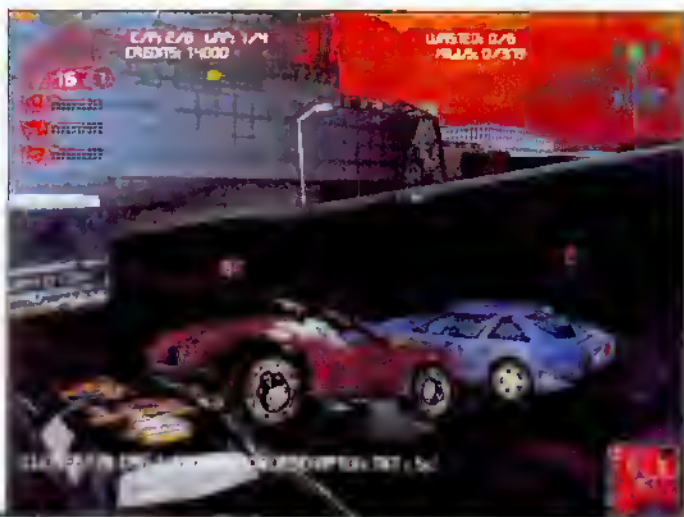
trei moduri multiplayer vor face deliciul celor dornici de a concura cu prietenii. În concluzie, *Hard Truck 2* se pare că va face deliciul multor gameri pasionați de simulatoarele auto și nu numai.

Dr. Pepper





Înterupem programul nostru obișnuit pentru a vă relata o știre de ultimă oră. Cel mai periculos șofer al tuturor timpurilor se află din nou în libertate. Șoselele cer sânge iar el este gata să le ofere acest lucru. În tot acest timp în care a lipsit, acest „demon al străzii” și-a pregătit până la cel mai mic detaliu întoarcerea care se pare că va fi una deosebit de sângeroasă. Sper că sunteți pregătiți pentru cea mai tare aventură de pe șosele din acest sfârșit de mileniu. Cine nu-i gata, îl iau cu lopata...de pe asfalt, bineînțeles!!!



CARMAGEDDON

The Death Race 2000

Spaima șoselelor din nou în acțiune...
Din nou pietonii aflați în pericol... din nou Carmageddon!

Nou și vechi...

Se pare că de data aceasta noul *Carmageddon* va fi realizat în laboratoarele unei case de jocuri din Australia având „cartierul general” în Melbourne. Interesant este faptul că aceștia vor încerca să ne prezinte o nouă înfățișare a „Carnei” total diferită de cea cu care ne-au obișnuit primele două apariții care poartă același titlu. Astfel că, de data aceasta echipa care lucrează la realizarea acestui joc ne va prezenta un nou *Carmageddon*, revizuit și îmbunătățit, care pe lângă consacratul „genocid” să ne ofere și alt fel de provocări mai puțin sângeroase. Hmm... sună interesant! Să vedem despre ce este vorba!

Sunt convins că foarte mulți dintre fanii acestui joc abia așteaptă să dea iama din nou cu mașina printre trecători. Însă probabil că vor avea o „mică” surpriză, pentru că dacă în primele două versiuni țelul nostru era acela de a „chilări” cât mai mulți pietoni sau cât mai multe animale, de data aceasta hucurile stau puțin altfel. Asta pentru că

unul dintre principalele obiective urmărite de realizatorii jocului a fost acela de a oferi gamerului posibilitatea să se implice cât mai mult în acțiunea jocului. Acest lucru a fost posibil prin realizarea unui gameplay mai complex și prin introducerea misiunilor. Astfel că noul *Carmageddon* va conține pe lângă cursele consacrate și câteva misiuni care mai de care mai interesante.. Se pare că cei de la SCI doresc ca misiunile să fie cât mai complexe și cât mai variate. Pentru a înțelege cât



Interesant...

...este faptul că pe lângă misiuni vom putea concura și într-o cursă 100% Made in *Carmageddon*. Există totuși o condiție pe care va trebui să o îndeplinim pentru a putea participa la o astfel de cursă.



mai bine ceea ce vrem să vă spun, cred că cel mai indicat ar fi un exemplu. Ei bine, obiectivul unei misiuni poate consta în găsirea unei bombe cu care va trebui să aruncăm în aer o clădire. Imediat după ce vom îndeplini această misiune ni se va încredința alta și tot așa până... Se pare că de data aceasta nu mai este vorba doar despre o simplă plimbare cu mașina! Pe lângă misiunile de care vă vorbeam mai sus vom mai putea juca și niște simple curse contra-cronometru dintr-un capăt în celălalt al orașului.

Această condiție constă în efectuarea unei misiuni care o dată terminată ne va deschide drumul către cursele libere care ne vor aminti de primele versiuni *Carmageddon*.

Trebuie să vă spun că înainte de a începe să concurăm vom putea face mai multe setări. Asta înseamnă că vom putea să alegem mediul în care se va desfășura acțiunea (toate mediile sunt realizate într-o tenă apocaliptică), împotriva cui vom concura, con-

Date tehnice

Gen: Acțiune
 Producător: Undisclosed
 Distribuitor: SCI
 Data apariției: vara anului 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 256 Mhz
 Direct 3D: Da
 MMX: Da
 3DFx: Da
 Platforma: Win 95
 Network: Da
 Joystick: Da

LEVEL



dițiile atmosferice, mașinile, numărul mașinilor de poliție sau al pietonilor. Lista este mult mai lungă, însă concluzia de bază este aceea că noi suntem accia care stabilim toate detaliile legate de o cursă. Ei...ce spuneți??? Așadar, avem misiuni, avem curse libere printre și prin trecători, avem curse contra-cronometru precum și câteva curse gen *Demolition Racer* sau *Destruction Derby* în care obiectivul principal va fi acela de a distruge mașinile celorlalți concurenți. Până aici toate bune și frumoase, mai departe... serie-n LEVEL!

Carnageddon TDR 2000 dispune de un A.I. mult mai bătaios decât cel pe care l-am întâlnit la predecesorii săi. Așadar, după cum era de așteptat, nu ne va fi foarte ușor să îndeplinim misiunile sau să câștigăm o cursă. De data aceasta pietonii vor fi mult mai inteligenți și nu vor mai sta neputincioși în fața mașinii noastre așteptând să fie loviți. Probabil că au citit manualul de istorie *Carnageddon* și au învățat câte ceva din greșelile strămoșilor lor. Poate că astfel rata mortalității nu va mai fi așa de mare!

O nouă înfățișare

Sunt convins că foarte mulți dintre voi sunt curioși să vadă cum o să arate *Carnageddon TDR 2000* din punct de vedere grafic. Ei bine, să știți că nu veți fi dezamăgiți pentru că realizatorii jocului au insistat foarte mult asupra acestui aspect, fapt pentru care rezultatul nu poate fi decât unul reușit. Astfel că, mașinile precum și celelalte elemente ale jocului (pietoni, clădiri, copaci) au fost vizibil îmbunătățite. Pe lângă aceste „mici” ajustări care au fost aduse graficii sau introdus o serie de efecte speciale care accentuează și mai mult atmosfera apocaliptică în care se desfășoară acțiunea. Cea de pe străzi, aspectul „supărai” al mașinilor cât și imaginea deplorabilă a clădirilor contribuie la prezentarea unei lumi aflate în pragul ciumei cyberbubonice.

Pentru că tot veni vorba despre mașini, trebuie să vă spun că există 60 de modele din care putem alege. De data aceasta, mașinile vor fi dotate cu armură și cu arme care vor fi deosebit de folositoare în momentul în care ceilalți participanți la trafic vor încerca să ne scoată din cursă. Fiecare mașină are atât plusuri cât și minusuri, însă vom putea echilibra cât de cât



balanța dacă vom trece pe la garaj unde vom putea să ne pregătim mașina sau să o reparăm, după o cursă mai dură. Există câteva „accesorii” cu care ne putem dota mașina. Iată câteva dintre acestea: Freeze Ray – îngheață pentru câteva secunde pietonii și astfel îi vom putea „mătrăși” fără nici o problemă; Shrink Ray – micșorează pietonii la jumătate din mărimea inițială; Gale Force Winds – un vânt puternic va începe să bată pe întreaga hartă încetinind sau mărinind viteza mașinilor; High Tide – întreaga hartă se va afla sub

apă pentru câteva secunde și multe altele despre care vom vorbi într-un articol de review. Din păcate nu vom avea la dispoziție nici o armă de foc, cum ar fi o mitralieră sau un lansator de rachete, dar eu sunt convins că o să ne descurcăm de minune cu ceea ce avem.

Sunt foarte curios dacă de data aceasta vor mai exista probleme în ceea ce privește violența caracteristică *Carnageddon*-ului. Oare această nouă versiune are vreo șansă să scape de cenzură? Mă îndoieste!!!

Arcanum - Of Steamworks and Magick Obscura



Dacă ai fost treji în ultimii ani, cu siguranță ai auzit cel puțin o dată de *Fallout* (ambele părți). *Arcanum* este primul produs al companiei **Troika Games, LLC**, ai cărei fondatori (din aprilie 1998) sunt Tim Cain, Leonard Boyarsky și Jason Anderson, creatori ai *Fallout*-ului. Cei trei s-au decis să ridice stacheta deja pusă la mare altitudine de *Fallout* și *Baldur's Gate*. Ca și *Fallout*, *Arcanum* permite jucătorilor să intre în pielea mai multor tipuri de personaje sau să-și creeze propriul profil (ceea ce va duce la un grad mare de replayabilitate, speră producătorii). Pentru moment însă las la o parte detaliile tehnice și, pentru a nu vă plictisi, vă spun o poveste.

Istoria

Așa cum se întâmplă în fiecare univers cu un grad acceptabil de normalitate, apariția unei epoci a inovației de orice tip duce la conflict cu epoca anterioară. Și în *Arcanum* tehnologia și magia coexistă într-un echilibru fragil. Era mașinilor abia și-a intrat în drepturi (cu doar 70 de ani în urmă), iar locuitorii (populație compusă din oameni, orci, elfi și dwarfi, cu infuziuni vrăjitoresceroice) au fost nevoiți să se adapteze noului mod de viață în orașe industrializate (situație ce

RPG magico-tehnologic, într-o lume împânzită cu rune antice și mașini cu aburi

amintește de multe jocuri produse în epoci mai mult sau mai puțin îndepărtate, între care *Warhammer 40000* și *Spellcross*). Dar cu un mileniu în urmă, în Era Legendei, lucrurile stăteau cu totul altfel: magia și haosul domneau peste țărâmurile unde se dădeau lupte gigantice între Bine și Rău. Cu timpul însă Răul a fost învins, adică eroi de un curaj nebunesc au măcelărit monștrii precum Kerghan the Terrible, Gorgoth, Kraka-tur și alți asemenea exotici. Acum, când magia a fost practică înlocuită cu tehnologia, vrăjitorii și-au pierdut puterile și ucenicii.

Pentru a vă face o idee despre ce înseamnă cu adevărat lumea din *Arcanum*, ne sare în ajutor chiar Leonard Boyarsky, afirmând că universul jocului în discuție are puternice accente tolkienesce (deci asemănător cu mediul din *Hobbit*-ul scris de Tolkien), cu deosebirea că în *Arcanum* s-a adăugat și o revoluție tehnologică la cocktailul de oameni, monștrii, pitici și magie. Și, cum este și normal în cazul unei revoluții, acum apar și disensiunile între rase. Oamenii s-au cam urcat pe nervii claturilor de dwarfi când

au început să exploateze/sece minele din teritoriile acestora. Elfii sunt și ei supărați din cauza poluării și efectelor ei asupra mediului lor cel pur, natural și magic. Urmarea: pentru prima dată în istorie, dwarfi și elfii sunt de acord asupra unui lucru: tehnologia oamenilor e ceva RĂU (de bomba atomică n-au auzit încă...). Celelalte rase nu prea comentează, fie pentru că sunt insignifiante numeric, fie pentru că tehnologia le aduce avantaje financiare (gnomii, de pildă, nu pierd nici o ocazie de a face profit).

În timp ce lumea din *Arcanum* suferă asemenea transformări, jucătorul se află, liniștit, într-o vacanță binecmeritată, când, brusc, se trezește, ca de obicei, în postura de salvator al lumii.

Esența

De fapt, *Arcanum* este un RPG sadea, izometric (deci, în stilul *Fallout*), în care producătorii au încercat să aducă atmosfera Europei la 1800, în combinație cu elemente de fantasy. Jocul promite să placă tuturor celor care au devorat *Fallout*, iar jocul în multiplayer atacă în special punctul



slab al celor care adoră faimosul *Diablo*. În ceea ce privește managementul punctelor de experiență, în *Arcanum* rezolvarea acestei spinoase probleme (pentru mulți gameri care vor acțiune, nu puncte, clase, avansări în rang etc.) poate fi lăsată pe seama computerului, ceea ce va duce, spun producătorii, la o creștere semnificativă a vânzărilor.

Acțiunea, afirmă producătorii, este liniară, fiind deci necesară trecerea prin puncte succesive, care însă vor forma un arc de acțiune de proporții (*Fallout*-ești). În plus, rezolvarea fiecărei situații problematice va depinde în întregime de jucător, care, în funcție de capacitățile creatoare, va putea găsi soluții negândite. În joc vor fi 15 asemenea puncte importante ale acțiunii. Între ele sunt împrăștiute sute, dacă nu mii de quest-uri adiționale, absolut necesare pentru ducerea la bun sfârșit a celor principale, care necesită multe puncte de experiență. Să vă dau un exemplu de quest adițional: un baron vă cere să-i salvați fiica răpită. Dacă ea moare în timpul operațiunii de salvare, singura modalitate de a mai termina quest-ul este de a o învia (asta cu condiția să nu fi murit... pe durată nelimitată, prin cădere în lavă sau dezintegrare).

Producătorii declară că au încercat din răspuțeri să evite



Date tehnice

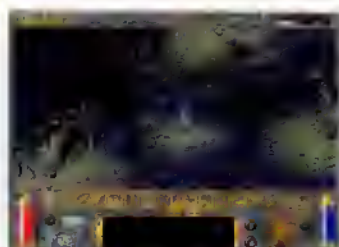
Gen: RPG
 Producător: Troika Games, LLC
 Distribuitor: Havas Interactive
 Oferant: Monosii Comimpex
 Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
 Data apariției: vara anului 2000
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 200 MHz
 Direct 3D: Nu
 MMX: Da
 3DFx: Nu
 Platforma: Win 95/98
 Network: Da
 Joystick: Nu

LEVEL

torii s-au hotărât să separe bătăliile de single player de cele de multiplayer, pentru că abundența detaliilor din cele din urmă ar face jocul de rețea imposibil. Ca ultimă promisiune, în cel mai rău caz multiplayer-ul din *Arcanum* va fi cel puțin la fel de bun ca cel din *Diablo*.

Acestea fiind spuse, priviți, așteptați și mai jucați ceva *Fallout*, așa... să vă încălziți.

Mike



aparitia unor deosebiri serioase între tipurile de personaje în ceea ce privește capacitatea de a termina jocul. Un hoț care preferă să evite luptele nu va fi cu nimic mai prejos decât un personaj versat în „lupta dreaptă”. Unicul element linear este corpul poveștii. Rezolvarea restului quest-urilor va depinde doar de jucător, interesat să pună cap la cap cât mai multe punete de experiență.

Alte promisiuni

Lumea din *Arcanum* este, așadar, imensă, dar producătorii susțin că jucătorul nu va suferi frustrările specifice deplasărilor exagerat de lungi, așteptărilor interminabile sau sistemelor de navigație prost gândite. Dimpotrivă, ei speră că jucătorul va fi atât de fascinat de lucrurile prin care va putea trece încât să nu mai aibă timp să se plictisească.

La crearea personajului, playerul va putea seta caracteristici precum sănătatea și rezistența; patru trăsături fizice: putere, constituție, dexteritate și frumusețe (aviz complexațiilor, care vor putea să mai uite de straturile adipoase); patru trăsături mentale: inteligență,

voință, percepție și carismă; trăsături derivate, care vor fi cu zecile: șaisprezece abilități, cu patru subcategorii: luptă, furt, capacități sociale și capacități tehnice; șaisprezece stiluri de magie, fiecare cu câte cinci nivele de vrăji; în fine, opt discipline tehnologice, fiecare cu câte șapte nivele de cunoaștere. ... Mai sunteți cu mine?...

Lupta în *Arcanum* se va putea duce în două moduri, atât real-time cât și turn-based. La baza deciziei de a implementa ambele moduri au stat chiar disensiunile din cadrul echipei de producători, majoritatea tipilor de la *Troika Games, LLC* preferând să joace doar într-unul din cele două moduri.

În fine, NPC-urile (Non-Player Characters) sunt elemente foarte importante ale jocului, pentru că au rolul de a face vorba să zboare prin *Arcanum*, zvonul să ajungă la urechile celor interesați și monștrii mai dificil de ucis să muște fărăna. NPC-urile nu pot fi controlate direct, deși pot face echipă cu jucătorul. Cu *Fallout*-ul în minte, sper ca AI-ul să nu tindă spre limita execrabilității și să nu înceapă gamerii din toată lumea să ceară patch-uri pentru un control direct asupra NPC-urilor.

În ceea ce privește multiplayer-ul, producă-



Airport Inc.

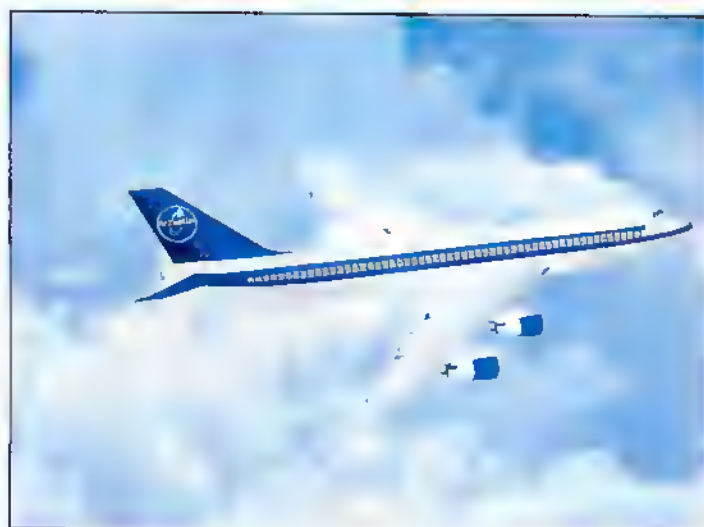
... sau mic tratat de cum se duce un Tarom la faliment

Dacă numele Krisalis Software nu vă spune absolut nimic, nu trebuie să vă impacientați și nici să fugiți la medic pentru un control. Acesta este numele unei micuțe companii britanice care se ocupă cu transpunerea jocurilor de pe o platformă pe alta, în special de pe PC pe PlayStation. Printre clienții cei mai de marcă ai firmei se numără și Electronic Arts, ultimul joc transferat pe PlayStation fiind *EA Premier League Football Manager 2000*.

Considerând că au acumulat destulă experiență Krisalis Software s-au decis să încerce și ei să producă un joc de la cap la coadă. Și nu orice fel de joc, ci un simulator economic foarte complex și atractiv. Imediat ce s-a aflat de acest proiect *Take 2 Interactive* le-a propus producătorilor un contract de distribuție pe care nu l-au putut refuza. De atunci au trecut aproape doi ani, iar de curând produsul final, *Airport Inc.*, a invadat rafturile magazinelor din toată lumea. Dacă nu v-ați dat seama până acum, *Airport Inc.* este un simulator economic gen *Transport Tycoon* în care trebuie să construiești și să întreții un aeroport.

Mayday! Mayday!

Iată un semnal pe care nu cred că ți-l dorești să-l auzi nici în viața



de zi cu zi, nici când joci *Airport Inc.* Pentru a evita apariția lui, trebuie să construim un aeroport aproape perfect, până la cel mai mic detaliu. Pentru a funcționa eficient un aeroport are nevoie de nenumărate facilități, pe care nu le vei putea construi chiar de la început pe toate, ci pe parcurs când și banii încep să curgă în cuferele companiei.

Pentru început va trebui să construiești doar strictul necesar, adică terminale, cel puțin o pistă și clădirile adiacente. Dacă nu știți ce și cum trebuie construit (ceea ce se va întâmpla mai mult ca sigur dacă nu ați trăit pe aeroport) tutorialul vă va explica primii pași ce trebuie

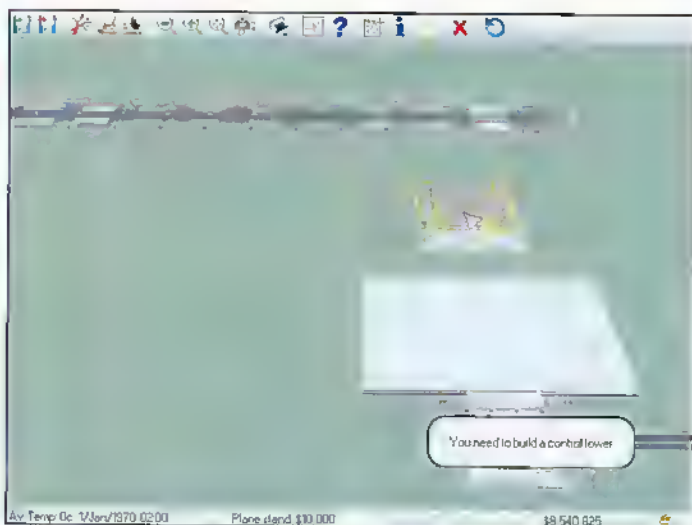
făcuți. Nu va intra foarte tare în amănunte, dar asigură suficientă informație pentru a avea cât de cât

facilitățile aeroportului. De abia acum vom începe să construim. Primul terminalul, la început unul mai micuț pe care în timp îl vom extinde. Pe nivele de dificultate scăzută terminalele sunt predefinite, în schimb pe cele mai ridicate va trebui să ni le concepem singuri. Mai precis noi trebuie să gândim și să amplasăm tot. Noi trebuie să-i facem designul, noi trebuie să delimităm diversele zone din interior (zona de bagaje, zona de recepție, zona de control, zonele de acces...) și tot noi trebuie să le ntilăm cu tot necesarul, de la extinctoare până la bănci și detectoare de metale. Urmăzând apoi să conectăm terminalul la o cale de acces (de obicei o șosea) și să trecem la construirea restului facilităților necesare: piste, hangare, turnuri de control, stații



habar de cum să ne facem treaba. Prima interacțiune cu jocul intervine în momentul în care trebuie să ne alegem orașul în care să ne construim viitorul aeroport. Printre numeroasele metropole de pe mapamond am constatat cu plăcere și prezența Bucureștiului cu un trafic intern și extern destul de numeros. Compania principală nu este însă Tarom-ul cum ne-am fi așteptat, ci Air Romania. După alegerea orașului vom fi nevoiți să cumpărăm sau să închiriem (după posibilități) terenul pe care vor fi amplasate

de pompieri, poliție, parcuri, stații de taxi, cam tot ce este necesar pe lângă un aeroport ce se respectă. Din păcate, pentru a dispune numai de strictul necesar se va cheltui tot



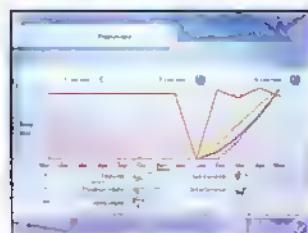
Date tehnice

Gen: Simulator economic
 Producător: Krisalis Software
 Distribuitor: Take 2 Interactive
 Sistem recomandat: P 200 MHz
 16 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 Win95

Nota LEVEL

Grafică: 10/20
 Sunet: 09/15
 Gameplay: 24/30
 Feeling: 18/20
 Storyline: 05/05
 Impresie: 08/10

LEVEL 74



bugetul inclusiv creditele acordate, ajungând rău de tot pe deficit.

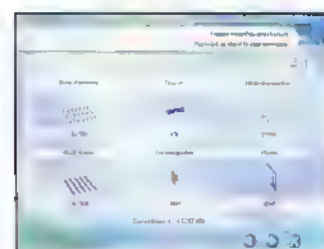
L.S. Indescifrabil

Toate bune și frumoase. Am construit aeroportul. L-am dotat cu tot necesarul. Acum e timpul să facem bani. Aceștia vin din contractele pe care le realizăm cu diverse companii aeriene, în speță cele interesate de zona respectivă. Acestea vin mai întâi sub forma unui master contract care stabilește condițiile generale de colaborare, după care urmează cele pentru fiecare zbor în parte în care se pun la punct cele mai mici detalii (inclusiv orele de aterizare și decolare, tarife etc...). Din păcate, atractivitatea acestui joc este asemănătoare sinusoidelor de pe osciloscopul de la laboratorul de electronică. La început febra construirii și obținerii de cât mai multe contracte ne cuprinde, după care urmează o curbă descendentă, datorită în mare parte deficitului rezultat în urma investiției inițiale, în care nu mai putem face aproape nimic decât să

așteptăm să ni se refacă fondul. Din nou urcă odată cu necesitatea extinderii terminalului, plus a construirii cel puțin a încă unei piste (prea multe avioane deja) și iar ajungem pe roșu la capitolul finanțe și tot așa.

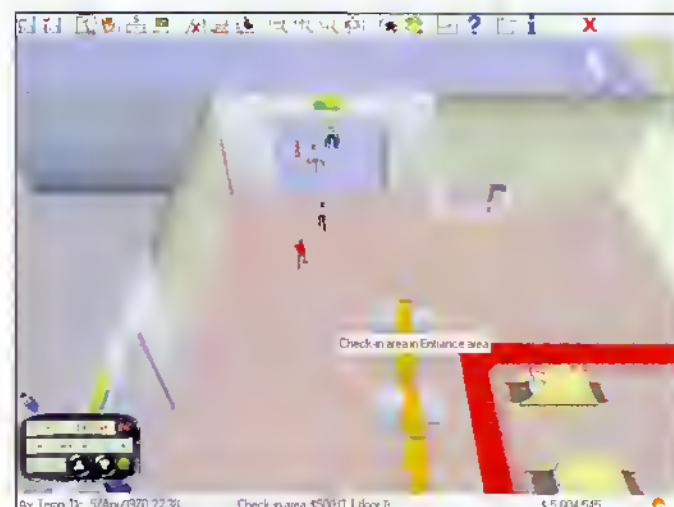
La detalii tehnice țin să re-marc un artificiu interesant numit cameră. Jocul este în întregime 3D (nu vă speriați nu are nevoie de accelerare) iar camera poate fi mișcată absolut în orice direcție. În plus există posibilitatea de a vedea acțiunea din diverse perspective: ale avionului care aterizează sau decolează, din turnul de control, prin ochii unui pasager, prin ochii șoferului de taxi și multe altele. Grafica deși e 3D nu este extraordinară, fiind ceea ce într-un limbaj mai brutal este numit: pătrășoasă. Însă nu reușește să știrbească deloc plăcerea de a juca *Airport Inc.* Despre sunet nu prea vreau să comentez, simplul fapt că am preferat să ascult propriile mp3-uri spune multe.

Airport Inc. este prototipul de joc de buget, realizat cu bani puțini și multă ambiție care chiar dacă suferă la capitolul tehnic reușește totuși să atingă o coardă sensibilă acolo unde va în interiorul nostru, în special al acelora care încă mai tânjim după un *Tycoon* ca la carte. În plus, grafica nu foarte strălucită va mulțumi probabil multă lume pe mlaștile mioritice, deoarece și cerin-



țele de hardware sunt moderate și accesibile pentru oricine.

Claude



Star Trek: Armada

De această dată un RTS de calitate
purtând însemnul lui Locutus of Borg.

Cu impresii minunate din *Starfleet Command*, un pic dezamăgit de scurti-mea lui *Hidden Evil*, dar fiind în continuare un fan înrăit al universului *Star Trek*, eu tot ceea ce implică el, m-am decis să fac eu review-ul la acest titlu. Zis și făcut! Lansez jocul cu pioșenie și... mă trezesc după vreo patru ore, în care nici n-a fost vorba să mă despart de monitor, că trebuie să plec acasă... dar și mâine este o zi!

Stardate 53550.0 Captain's log

„... și la marginea spațiului cunoscut, forme metalice, masive se mișcă, lăsând în urma lor

evenimentelor (după finalitatea secvențelor dintre misiuni), astfel că veți începe de partea Federației după care veți lua parte la disputa dintre Klingonieni pe Qo'nos (Kronos), Worf (ambasadorul federației) fiind unul din personajele principale. Sela, o „generalissimă” descercăreață, va spiona cu navele-i cloak-uite diferite quadrante ale spațiului neutru, pentru a fi în folosul Imperiului Stelar Romulan și al poliției sale secrete Tal-Shiar. În sfârșit, veți completa și ultima campanie de partea, pe departe, celui mai puternic, Borgul, finalul fiind unul din cele sumbre pentru galaxia noastră, Borgul reușind în cele din urmă să asimileze Pământul cu ajutorul unei entități



va fi mai mare, Dilithium-ul se află pe niște corpuri celeste numite „dilithium moons” rafinăriile de dilithium fiind indicate să fie amplasate în apropierea acestor corpuri și, bineînțeles, apărute de o rețea de turele. Pe hartă veți întâlni și centuri de asteroizi, fixe sau mobile, care vor deveni aliatul vostru în cazul în care veți dori să fugiți de o flotă amenințătoare. În cazul în care doriți să nu fiți văzuți atunci nebuloasa albastră (Cerulean) este cel mai mare și de folos aliat, deoarece înăuntrul ei senzorii nu

funcționează, deci nu puteți fi detectați de inamici. Nici cea verde (Metaphasic) nu este „de aruncat” fiind o nebuloasă „user-friendly” (prietenoasă), înăuntrul ei reparațiile efectuându-se cu o mai mare eficiență, iar scuturile se vor reîncărca aproape instantaneu. Totuși, feriți-vă de nebuloasele roșii și cele galbene, o să vedeți voi de ce! Toate aceste lucruri menționate de către mine sunt niște mici chițibușuri care pot face diferența dintre învins și învingător.



distrugere. În jurul lor sunt șoaapte a milioane de mini lucrând ca una. Borgul s-a întors!” Așa sună povestea, restul e ... viitor, *Star Trek* și ... RTS.

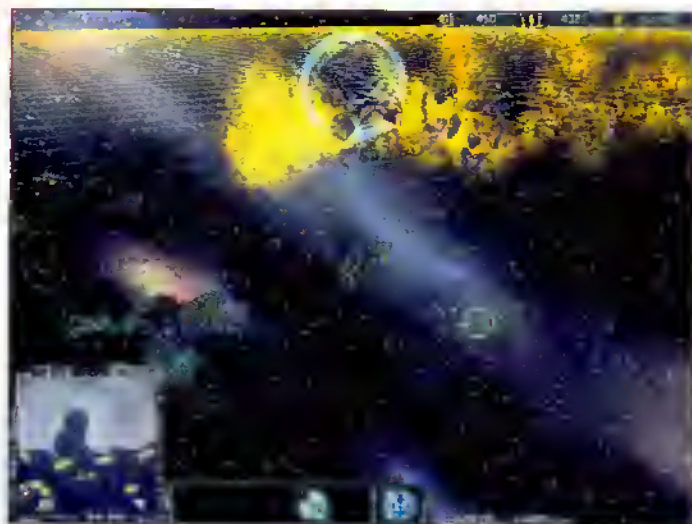
Take us there, Number One!

Cele patru rase, cunoscute nouă din serialul de televiziune *Star Trek: New Generation*, se vor confrunta pe tot parcursul acestui titlu, unele pentru supraviețuire, altele pentru supremație. Campaniile sunt în număr de patru având și o ordine naturală a

unice: Locutus of Borg, copia fidelă a vestitului căpitan Jean Luc Picard.

Make it so

Jocul are trei tipuri de resurse: dilithium, personal (crew) și ofițeri (officers), cei din urmă fiind necesari pentru buna funcționare a fiecărei clădiri sau nave construite. Jocul are două moduri de vizualizare, fiind conceput integral în mod 3D: strategic mode și „fighting”. Nucleul strategic al întregului joc este baza stelară (Starbase) care, dacă este construită în apropierea unei planete, atunci rata de creștere a personalului



Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Activision
 Distribuitor: Activision
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375; Fax: 01-3306351
 Sistem recomandat: P II 350MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct X,
 3DFx, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 27/30
 Feeling: 18/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 09/10

LEVEL **87**



Engage...

Interfața mi-a adus aminte de *Starcraft*, devenind din ce în ce mai convins de unde și-au luat ideile producătorii când au creat acest joc în momentul în care am poziționat cursorul asupra campaniilor și un text drăguț mă înștiința că o campanie precedentă nu este completată! Vă aduce aminte de vreun titlu? Mie da! În fiecare campanie sunt patru misiuni, deși în fiecare re-căstră mai este loc de încă patru misiuni. Să ne așteptăm oare la un add-on? La sfârșitul fiecărei

misiuni nu există nici un scor sau ceva de genul acesta, astfel că jucătorul nu poate să-și dea seama cât de bine s-a descurcat în misiunea respectivă. Partea cu scorul nu poate avea decât un impact negativ asupra aprecierii jocului de către gamerii din toată lumea. La capitolul grafică, *Star Trek: Armada* stă foarte bine, iar modelele navelor de luptă sunt cele pe care le știu toți trekkie! Nava Borg Cube posedă o abilitate unică, și anume Holding Ray, care vă oferă posibilitatea să transferați „drone” pe nava



inamică în același timp imobilizând-o, rezultatul final fiind „borgificarea”, adică trecerea ei de partea borgului. De asemenea, cei care au jucat *Star Trek: Fleet Command*, vor avea o surpriză plăcută să găsească culoarea albastră a torpilelor fotonice ale federației, cloak-ul romulanilor și al klingonicilor și noile nave borg. toate aceste aspecte unice pentru fiecare rasă fiind caracteristice pentru tipul de strategie care trebuie adoptat cu fiecare rasă. De exemplu, să nu vă așteptați să câștigați o luptă directă cu Klingonicii dacă jucați cu Romulanii. Va fi imperativ ca să folosiți o strategie „de după colț”. Producătorii au „închiriat” vocele interpreților din *Star Trek: The New Generation*, respectiv pe Patrick Stewart (Jean-Luc Picard) și interpretul lui Worf (Michael Dorn). Ei apar

în secvențele de speech din timpul jocului, dar, la un moment dat, din cauza repetării respectivelor secvențe, totul tinde spre plictisitor și banal. Chiar și fețele ilustrate în secvențele de film seamănă cu ale actorilor din binecunoscutul serial,



Energize!

Rămâne de văzut dacă modulul de multiplayer va avea un efect asemănător cu senzațiile stărnite, zi de zi, în toată lumea, pe diverse servere, de „bătrânul” și încă actualul „Star-cafi” (caftoi între stele!). Poate îl va și întrece!

K'sku



Half-Life Opposing Force

Zău dacă *Half-Life* nu merita
o continuare!

Mai ales că finalul H-L ne lăsase oarecum cu buzele umflate și cu mâncărime de arățător (degetul pe care îl folosim în mod regulamentar pentru a apăsa trăgaciul armei). Dar, cum în Black Mesa spațiul și timpul sunt atât de puternic contorsionate încât ești azi aici, mâine-n Focșani, continuarea la Half-Life este de fapt un simultan.

Acesta, pe numele său *Opposing Force*, te înrolează vrei-nu vrei în US Army, pe post de târătoare cu mușchi și pușcă, membru al unei unități de acțiune specială în zone contaminate – până la urmă, tot un fel de pușcaș marin bun la toate. Și mai ales la operațiuni de curățare a mizeriei lăsate de proiecte guvernamentale secrete. „Welcome to Black Mesa!”, sună numele primului nivel din *Opposing Force*. Cât de bine pică (la propriu, cu elicopterul) și cât de bine este primit omul nostru în complexul militar subteran în care misiunea sa ar fi să-l ucidă pe Gordon Freeman, asta este de discutat, tocmai în acest articol.

ProXENetism

O parte din bucățile de imaginație care a făcut din H-L unul din jocurile de referință în istorie, s-a manifestat și în alcătuirea și funcționarea creaturilor extraterestre provenite din XEN, acea lume din

altă dimensiune dinspre care vin către Pământ toate belelele cu care s-a luptat alde Freeman. Cum era și de așteptat, *Opposing Force* nu face excepție, avem în acest add-on de-a face atât cu extraterestrii din H-L, dar nu cu toți, și nu cu foarte mulți, dar mai ales cu un set nou-nouț de trifomfaizare pătate pe două și patru picere.

Primele astfel de mizerii mai speciale cu care am avut de-a face erau varianta extremistă a halatelor albe cu extraterestru-căpușă pe cap. Adică, micile creaturi care ți se prind în scalp ca să-ți ia în primire sistemul nervos au pus stăpânire pe trupuri de pușcași marini, mult mai ageri și mai puternici decât bieții savanți. Ce nu am înțeles eu este de ce, pe post de reducător al parametrului de sănătate afișat de HUD, acești pușcași posedă și aruncă în tine cu materie organică scârboasă luată direct dintr-inșii. Poate că vă sună pe undeva cunoscut modul ăsta de atac, da, bingo!, v-ați prins, este vorba de zombie din *Quake 1*.

Nu vă panicați excesiv, în ceea ce privește alcătuirea extraterestrilor ce apar în *Opposing Force*, cei de la Gearbox, care au produs acest add-on, au dovedit la rândul lor suficientă imaginație. Manifestată mai ales în arma unuia din tipurile de alieni cu care avem de-a face. În momentul în care veți uide primul astfel de monstru, veți constata că arma lui se va prinde

de mâna voastră. După cum v-ați dat seama este vorba de o armă organică, vie, care intră în simbioză cu utilizatorul ei. Problema este că, odată dotat cu acest aruncător de plasmă cu muniție infinită, vei avea de furcă cu același tip de arme, rămase fără stăpân la decesul utilizatorului lor extraterestru. Acestea vor face tot posibilul să te echipeze cu forța cu ele însele, dar, cum nu poți avea decât una, rezultatul va fi că te vor ciupi destul de zdravăn până să apuci să le strecoți o doză letală de „prietenie” între dimensiuni.

O a doua armă organică este un animal pe care din când în când, spre surprinderea mea, pușcașul nostru îl mângâia duos pe creștet. Probabil de satisfacție, căci respectiva creatură arunca cu niște baligi radioactive foarte eficiente. Păcat că „munjița” pentru această armă este atât de rară încât, practic, m-am abținut să o folosesc.

Dar cea mai interesantă manifestare a imaginației celor de la Gearbox este o „uncaltă” din categoria celor apelate apăsând tasta „I”. Nu, nu este vorba de cheia franceză pe care o găsești la începutul jocului, ci de creatura aceea prinsă de tavan, din gura căreia atârna o limbă lipicioasă și lungă, cu care te prindea și te trăgea în sus în scopuri nutriționale. Ei bine, fraților, savanții din Black Mesa au descoperit metoda prin care această ființă se poate prinde de mână și folosi ca un fel de lasso, sau ca biciul lui Indiana Jones, pentru a te prinde de orice fărâmiță de materie organică, oriunde s-ar afla. Aplicația practică este aceea că limba lungă a creaturii se întinde către o altă creatură sau către o depunere organică de pe pereți, se lipește de aceasta și te ridică în locuri altfel greu sau chiar deloc accesibile.

Ceea ce este mult mai interesant și mai spectaculos decât să folosești o funie sau un cablu în acest scop. Acesta este la rândul lui un element nou adus de *Opposing Force*, te poți cățăra pe funii și cabluri, te poți chiar și balansa cu ele pentru a ajunge în locuri greu

accesibile. Dar în ceea ce privește aspectul grafic al acestora în momentul balansului, nu te poate decât umfla râsul. Segmentele grosolane din care se alcătuiește linia curbă a cablului în balans sunt cu mii de kilometri, hât departe, în urma acestora elemente din *Tomb Raider - The Last Revelation*.

Nu mi se pare important să intru în amănunte în ceea ce privește celelalte două tipuri noi de alieni cu care veți avea de-a face. Aceștia sunt tari, duri, „die hard”, dar mai prostuți. De fapt, cei mai inteligenți extraterestri sunt aceia dotați cu arma simbiotică cu plasmă de care vă vorbeam mai sus. Și sunt chiar foarte inteligenți, nota 10 pentru Gearbox, sau pentru Valve, pentru că acești monștri par să aibă un model de comportament foarte apropiat de cel al trupelor speciale din H-L. Adică, sunt extrem de mobili (fug, trag și fug din nou) și știu să se ascundă în locuri din care



te pot ambuscada. Elementul nou și foarte interesant este că folosesc un aruncător de baligă radioactivă ca pe un mortier, pentru a te lovi atunci când între tine și ei se află obstacole înalte, sau dacă tu te afli cocoțat pe un astfel de obstacol. Nu cred că greșesc atunci când afirm că este prima dată într-un shooter când AI-ul execută trageri balistice, firești în *Close Combat* sau *AOK*, dar absolut surprinzătoare aici. Practic, în fața acestor oponenți trebuie să te miști la rândul tău repede, și să dovedești chiar vitejic asumându-ți riscul de a pierde semnificativ din seut și sănătate pentru ai elimina. Am fost foarte, foarte mulțumit de comporta-



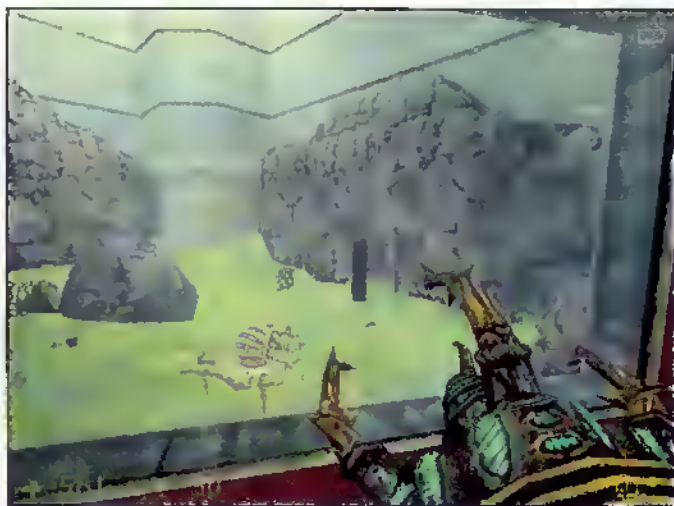
Date tehnice

Gen: Shooter
 Producător: Gearbox Software
 Distribuitor: Sierra
 Ofertant: Monosoft Comimpex
 Tel: 01-3306352
 Sistem recomandat: P II 350 MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	17/20
Storyline:	04/05
Impresie:	08/10

LEVEL 86



mentul AI-ului în cazul acestor extraterestri.

Defectul de colț

Drace, dar se putea să nu se taie maioneza? Vedeți, ceilalți alieni au o mare problemă. Problema gândirii pe după colț. Adică, dacă vin în tupiliș și mă așez în așa fel încât să văd puțin din corpul oponentului extraterestru aflat după colț, atât numai cât să nu mă observe, pot trage în dânsul ca la vadul surpat, fără ca acesta să manifeste vreo intenție de eschivă sau de localizare și anihilare a mea (Vai! Ce diferență față de super-agenii skaarj din *Unreal!*). Combinația între acest „efect de colț” și aruncătorul (nesecat) de plasmă este mortală, și o bună modalitate de a trece mai departe în joc în vreo două locuri în care altă cale nu exista, dată fiind puterea uriașă de foc a oponentilor (moarte dintr-o lovitură) și extraordinara lor rezistență în care mi-aș fi consumat toată muniția (crestră). Fapt pentru care mă întreb dacă nu avem de-a face cu cel mai pervers element de gameplay văzut vreodată, și anume exploatarea conștientă de către producători a unui bug în secul creșterii șanșelor de supraviețuire a jucătorului. Stau și mă întreb, și nu găsesc răspuns, așa că nu știu dacă să irump admirativ sau să-mi descăr năduful în obrazul producătorilor. Aici veți decide voi, deși mă îndoieste că veți fi îngăduitori cu acest defect de colț, atât de prezent în istoria shooter-elor, și atât de stânenitor pentru orice gamer mai răsărit.

Fight Fire With Fraieri

Așa cum era de așteptat, se vor trimite trupe speciale care

trebuie să-i curețe și pe băieții trimiși să-l curețe pe Gordon Freeman. Adică și pe infanteristul nostru. Vm avea de înfruntat în acești oponenti un AI foarte avansat, care îi ajută să se coordoneze, să se ascundă, să alerge sub focul vostru pentru a ocupa poziții mai avantajoase și să arunce o grenadă după ce au mînat cu calm unșpe, doișpe, treișpe de la scoaterea cniului. Partea demențială în toată afacerea este că veți întâlni trupe mixte, alcătuite din mai vechii ninja din H-L, alături de care evoluează la Uzi niște trupe mai speciale, după aspect ceva de genul SWAT, foarte rezistenți la lovituri și cu putere de foc foarte mare. Întâlnirile cu astfel de oponenti m-au făcut să bănuiesc că denumirea de *Half-Life* vine de la faptul că ești tot timpul cu sănătatea pe la jumătate.

Deci, AI de zile mari la oponenti, dar ce te faci cu prietenii? Spun asta pentru că *Opposing Force* a apărut după *Team Fortress*, anexa multiplayer a H-L, și se inspiră copios din aceasta. Dacă în *Team Fortress* este vorba de o confruntare între echipe, fiecare având în componență indivizi cu diverse utilități și dotări cu armament (medici, geniști, infanteriști, lunetiști, spioni, trupe de comando etc.), și în *Opposing Force* întâlnești astfel de camarazi, care fac o țară de conversație cu tine și își manifestă disponibilitatea de a te ajuta să rămâi în viață. Deși simpatici și excelent realizați grafic, capabili de mișcări ale corpului complexe și de reacții rapide, sunt aproape complet cretini, fiind în stare să se arunce cu inconștientă în gura lupului având ca unică protecție strigăturile de îmbărbătare și AI-ul unui ceas cu cuc.

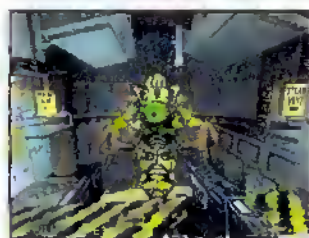
Ba mai mult, să nu te pună

Necuratul să te așezi între ei și inamic, că sigur o să-și facă loc cu gloanțele prin tine ca să ajungă la el. Una peste alta, rămâi cu o mare frustrare: de ce naiba nu ți se pune la dispoziție un sistem mai perfecționat de comandă a propriei trupe, decât simpla comandă USE pe care trebuie să o dai de câteva ori până ți se răspunde „Yes, I will follow you”, sau „Guard duty, uh?”, după cum ai nevoie. Probabil că, cu comanda perfecționată, jocul ar fi semănat prea mult cu seria SWAT, publicată tot de Sierra. Așa însă, fără a realiza nici o fuziune de genuri gamerești, la capitolul utilizării propriilor soldați *Opposing Force* stă mai prost decât *Kingpin*. Deci, cea mai bună modalitate de a încerca să-ți folosești camarazii este să-i pui să stea cumiști de pază și să ademeniști dușmanul înspre locul în care i-ai lăsat. Chiar și așa, eficiența lor în fața trupelor speciale sau ninja este foarte scăzută, fiind mai degrabă buni să atragă asupra lor gloanțe care altfel te-ar fi atins pe tine.

A doua mare frustrare este faptul că nu ești urmat de camarazi atunci când ai de sărit peste un obstacol, de urcat vreo scară sau de escaladat un cablu. Ce mare filosofie ar fi fost dacă trupa te-ar fi putut urma? Jocul nu ar fi avut decât de câștigat, chiar dacă mai mult la capitolul spectacol, dacă mă gândesc la AI-ul actual al propriei trupe. Una peste alta, rămân cu părerea de rău că o idee excelentă precum aceea de a-ți forma un grup de luptători cu care să străbați mai mult decât o mică parte dintr-un nivel al jocului, în maniera RPG, nu a prins rădăcini adânci în mintea celor de la Gearbox. Mai așteptăm, începutul timid a fost totuși făcut.

XENofobia

Comerțul cere sacrificii. Și, cum marea majoritate a gamerilor și-au manifestat nemulțumirea față de nivelurile din *Half-Life* desfășurate în Xen, iată că producătorii s-au pliat cumiști după trend, pe baza ideii sănătoase că democrația este frumoașă pentru



că aduce mai mulți bani. De aceea, în *Opposing Force* nu veți ajunge în Xen decât accidental, și veți sta foarte puțin pe acolo. Iar de săritura aceea complicată pe care trebuia să o execute Freeman, stați liniștiți, că nu veți avea nevoie. Păcat, mare păcat că în *Opposing Force* nu este Xen mai mult și mai interesant, pentru că, în opinia mea, *Half-Life* a fost un joc excepțional datorită AI-ului oponentilor umani și a imaginației și gustului pentru inedit manifestate de producători în nivelele din Xen.

De aceea, cu bossul final vă veți întâlni tot pe Pământ, în subteranele Black Mesa. Întâlnirea cu acest boss a fost o plăcere nu atât prin dificultatea de a-l ucide, ceea ce este foarte simplu, cât prin ideea inedită a modificării mediului de către acest oponent, pe măsură ce acesta devine tot mai agitat (distruge prin lovire balustrade și pasarele, făcând tot mai dificilă deplasarea prin precajina lui și accesul la anumite arme mai speciale).

Cam așa m-a atins la impresie *Opposing Force*, un add-on foarte aurgător pentru cei cărora le-a plăcut *Half-Life*, și care se impune prin câteva urăsături de excepție pe care le-am punctat în acest articol. Păcat însă că i se potrivește prea bine proverbul „Proteguiește-mă Doamne de prieteni (a se citi camarazi), că de dușmani mă apăr (cam) singur!”.

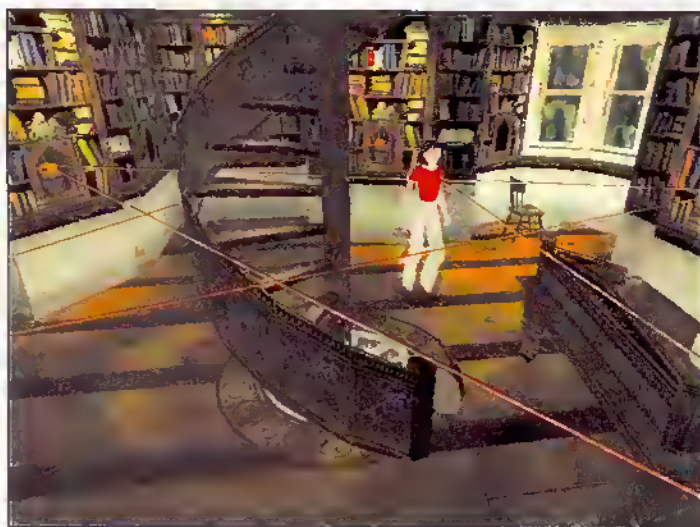
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred / Blood of the Damned

Sierra Studios ne încântă cu un joc ...
care nu e joc

După *The Beast Within* și *Sins of the Fathers* cei de la Sierra au primit o nouă provocare din partea fanilor, și anume să creeze și o urmăre: *Gabriel Knight 3*. Cum „sieriștii” nu și-au dorit un feedback negativ din partea fanilor, au început lucrul la partea a treia și, din nou, dintre degetele și hard-disk-urile lor s-a ivit încă o capodoperă a genului. De această dată cortina se ridică deasupra Europei, la vecinii noștri francezi, într-un mic orășel rural: Rennes-le-Chatcau. Locația acestui oraș este reală. Cât despre mitul care-l înconjoară ... vă las pe voi să hotărâți!

Gabriel și Gabriela

Nu este vorba despre Gabriela (cum ar fi normal la o pereche memorabilă), ci de Grace Nakimura, partenera lui Gabriel Knight, o fată foarte curioasă și hotărâtă



să dezvăluie misterul care învăluie Rennes-le-Chatcau, oricare ar fi el. Se povestește de o comoară fabuloasă ce se află undeva, ascunsă foarte bine, în sătucul în care *Gabriel Knight* a luat urma celor cărora l-au răpit pe fiul prințului James.

Fiu, prinț, răpire ... și nu în ultimul rând vampiri, toate acestea sunt elementele ce fac „sarea și piperul” unui quest de calitate. Despre Gabriel Knight ce pot să vă spun decât că el este Gabriel Knight, celebrul vânător de fantome (un fel de el centreează, dă cu capul și marchează!).



... și alții

În tot jocul veți întâlni diferite personaje, unele exotice, altele misterioase, toți, mai mult sau mai puțin interesați în acel colțisor de lume care îți poate aduce însăși lumca la picioare. Jean este recepționistul hotelului, dar acesta nu știe nimic de cei doi oameni care l-au răpit pe fiul de prinț. Sau, poate că știe? Pe John Wilkes îl veți întâlni în barul hotelului, iar motivul prezenței lui este lesne de înțeles din respectiva-i ocupație: vânător de comori. Vittorio Buchelli este



istoric, o fire tăcută, dar adevăratul motiv al șederii lui prelungite se va face cunoscut după ce evenimentele se vor precipita. Lady Howard și asistenta ei Estelle Stiles sunt două personaje pline de culoare, iar Emilio Baza este foarte tăcut având motivele lui neînțelese de majoritatea celor prezenți în „mirificul său” (care, foarte curând vă veți de seama că numai mirific nu este!). Toți aceștia, și alții, au o implicare mai mare sau mai mică în acest mister pe care veți trebui să-l dezlegați.

Orar, ca la școală!

Acțiunea se desfășoară pe fracțiuni de timp însumând câte două ore. Adică, dacă toate acțiunile din acel interval nu sunt făcute, nu treceți mai departe! O idee simplă și utilă pusă în practică de cei de la Sierra Studios. Poate vă întrebați de ce? Pentru că mi s-a întâmplat în multe quest-uri să trec de jumătate și să-mi dau seama că aveam nevoie de nu știu ce obiect esențial ca să trec mai departe (și nu cred că numai eu am pățit lucrul acesta!)... atunci să vezi distracție!



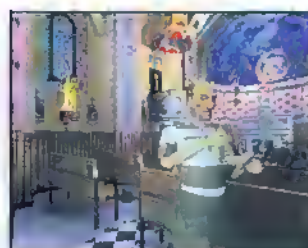
Date tehnice

Gen: Quest 3D
 Producător: Sierra Studios
 Distribuitor: Hayas Interactive
 Ofertant: Monosii Comimpex
 Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
 Sistem recomandat: P II 350 MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct X,
 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	08/10

LEVEL 81



Să vedem ce-a ieșit

Nu știu dacă mulți dintre voi știu acest lucru dar în spatele înregii serii *Gabriel Knight* stă o echipă în fruntea căreia se află Jane Jensen, un designer și povestitor de marcă al celor de la **Sierra Studios**. Este un salt foarte mare de la un quest 2D la unul 3D ce implică o abordare radicală a problemei. Totuși, s-a păstrat misterul, iar peisajele sunt extraordinare. Cu părere de rău însă, trebuie să menționez că grafica în joc nu este la superlativ, având și cu micile ei scăpări și bug-uri, pe care, un fan al seriei *Gabriel Knight* le va trece cu vederea. Ceilalți, care nu sunt fani, vor fi și ei mai îngăduitori un pic, sper (mă refer la sprite-urile care-și arată aceeași față spre lîne tot jocul)!



Cu toate că se vrea a fi un joc relaxant, atmosfera din joc nu te relaxează deloc iar în pagina oficială a acestui titlu (<http://www.sierrastudios.com/games/gk3>) veți găsi niște referiri interesante la *Cavalerii Templari* (The Templar Knights), *Misterul de la Rennes-le-Chateau* și *The Mystica* (un site pe care l-am vizitat și am mai învățat câte ceva despre lumea aceasta și așa destul de zbuciumată) ceea ce demonstrează încă o dată că producătorii au fost foarte documentați când au pornit această producție.

Bătrânul *Wing Commander 4* și *Privateer 2* sunt frații lui *Gabriel Knight 3* din punctul de vedere al jocului cu „distribuție”. De ce afirm acest lucru? Toate scenele cinematice sunt de fapt niște filme de „foarte scurt kilometraj” în care actori adevărați interpretează rolurile personajelor din *Gabriel Knight 3*. Oare de ce n-am asista în câțiva ani la celebrul Oscar și la o decernare a premiilor pentru „Cel mai bun interpret într-un film dintr-un joc pe PC”?

Să vezi și să nu crezi

Joc cu bibliografie! Baigent, Michael, Richard Leigh, and Henry Lincoln. *Holy Blood. Holy Grail*. Dell, 1983. Da, acesta este titlul complet, dar producătorii ne asigură că nu avem nevoie de această carte (și nici de site-urile menționate mai devreme) pentru a putea juca *Gabriel Knight 3*. Probabil este un indiciu pentru fanii seriei

Gabriel Knight, care nu scapă nici o ocazie ... iar pentru ceilalți, vă pot spune cu mâna pe inimă (tastatură) că *Gabriel Knight 3* este, într-o foarte mare măsură, un quest inițiativ!

Oare veți reuși să dezlegați un mister păstrat atât de bine de mii de ani?

K'shu



Renegade Racers

Te simți renegat? Intră în cursă! Nu te simți renegat, dar vrei o distracție pe cinste? Oferta este încă valabilă!

Dar oare cum a luat naștere această cursă a renegaților? O să vă explic tot eu. Se făcea că era un tip, Buck Billionaire, al cărui nume trăda, pe bună dreptate, aptitudini de ordin financiar deosebite. Și pentru că pe acest tinerel îl cam dădeau banii afară din casă și se plictisea, iată ce i-a trecut prin cap: să organizeze o cursă, prin care să ofere ocazia tuturor renegaților de pretutindeni să-și reabiliteze numele, prin câștigarea celebrității. De ce s-a gândit tocmai la această soluție de a-și cheltui banii, când ar fi putut face, spre exemplu, opere de caritate, nu pot să vă spun. Probabil pentru că altfel nu ar fi existat jocul. Simulator de făcut opere de caritate nu există, deși ar fi fost extrem de util, deoarece mulți ar fi avut de învățat. Cert este că la chemarea lui Buck nu au întârziat să apară o grămadă de personaje care mai de care mai ciudate, domnie de cât mai multe competiții. Și cum nu prea este frumos să-ți faci musalirii să aștepte, nu a mai trecut mult până când s-a trecut la curse. Dar nu orice fel de curse, ci unele cu băreute pe pernă de aer, hovercraft-uri, în care orice fel de truc, mai mult sau mai puțin corect este permis.

Similarități...

Și dacă am amintit despre forma pe care o vor îmbrăca aceste curse, dacă am spus că se va face uz de arme, scopul (acela de a câștiga) scuzând mijloacele, cred că v-ați dat seama de un lucru. Și anume că principala caracteristică a acestui titlu este umorul. După succesul pe care această categorie l-a înregistrat prin *South Park Rally*, care a beneficiat și de suportul și publicitatea serialului de desene animate, producțiile oarecum similare nu au întârziat să apară. Printre acestea producții se distinge și *Renegade*



personalizarea vehiculului și a armelor pentru fiecare personaj. De asemenea, vor exista nu mai puțin de nouă moduri de joc, de la deja banalul „quick race”, până la trasul la țintă din mers, o operație destul de dificilă, care necesită o îndemânare deosebită, ce nu se poate câștiga decât după multe curse.

...personajele...

Cei care se vor înscrie într-o astfel de cursă nu pot fi decât personaje extrem de ciudate. Și pentru că existau o grămadă de competitori care au răspuns chemării lui Buck, acesta a fost nevoit să aleagă 12 concurenți din toate colțurile lumii. De fapt a ales numai 11, el fiind cel de-al 12-lea, care-i și-nrecea. Dar nu tot timpul. Aceste personaje sunt originare din Anglia, Jamaica, Rusia, India și chiar și Transilvania. Și dacă tot nu ne-au lăsat în pace, concetățeanul nostru mi se putea să nu fie puțin vampir. Pentru a spori interesul celor care vor juca acest titlu, producătorii nu au pus la dispoziția gamerilor toate personajele încă de la început. Pe parcursul curselor, odată cu victoriile, vor deveni și cele mai scumpe la vedere disponibile.

Locațiile în care se vor desfășura aceste curse vor fi în con-



Racers al nostru. Chiar dacă de această dată nu va mai fi vorba despre mașinuțe, ci vom călători la bordul acestor vehicule pe pernă de aer care au proprietatea de a străbate atât suprafețe de apă cât și de uscat, vom recunoaște, în cazul în care am jucat *South Park Rally*, aceeași modalitate de a câștiga power-up-uri și arme noi, precum și alte similarități cu producția amintită (aceleași arme care se adresează celor aflați în spate sau celor aflați înaintea noastră).

Ceea ce aduce nou producția celor de la Promethean Designs este

Date tehnice

Gen: Simulator de curse
 Producător: Promethean Design
 Distribuitor: Interplay Productions
 Ofertant: Best Computers
 Tel: 01-3147698; Fax: 01-3147699
 Sistem recomandat: P II 233MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 multiplayer, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 22/30
 Feeling: 18/20
 Multiplayer: 04/05
 Impresie: 07/10

LEVEL **80**



condanță cu genul de vehicule care concurează și cu umorul care domină această producție. De la apele și ghețarii de la Polul Nord până-n canalizările orașului Las Vegas nu este decât un pas. Pas care îmbracă forma a încă patru curse. Pe parcursul acestora vom interacționa cu diverse personaje care nu vor conțeni să ne pună diverse piedici, nouă dar și celorlalți concurenți. Cel mai impresionant dintre acestea este un dragon care de undeva de sus scripă niște flăcări extrem de incomode pentru competitorii care nu se așteaptă la foc de sus, ci la foc din apă, de la torpilele adversarilor.

...și tehnicalități

Din punct de vedere al graficii, producția celor de la XX nu arată deloc rău, fiind vorba despre un 3D destul de bun calitativ. Resursele necesare pentru o rulare fără întreruperi sunt

destul de ridicate, dar nu inaccesibile. Transpunerea acestui titlu pe mai multe suporturi, cum ar fi PlayStation sau N64 se reflectă și în aspectul grafic, formele personajelor și ale vehiculelor fiind destul de colțuroase. Dacă ținem cont de faptul că umorul este trăsătura dominantă din *Renegade Racers*, putem trece peste acest mic neajuns.

Sunetele întregesc distracția care ne așteaptă odată cu acest titlu al celor de la Promethean Design. Iar multiplayer-ul care permite și folosirea aceluiași calculator de către doi gameri, asigură frișca de pe tort. Fără să mai zăbovim să trecem la treabă. Sper că acest titlu va reuși să vă descrețească și vouă cât de cât frunțile. Mic unul mi-a făcut plăcere să parcurg canalizările din marile orașe americane, cu viteză amețitoare.

Dr. Pepper



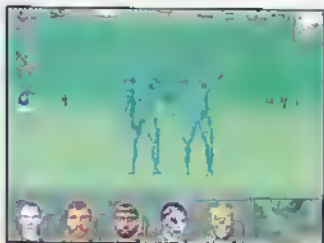
Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Ținuturile fantastice sunt din nou amenințate cu distrugerea

Might and Magic pure să fie o serie fără sfârșit. Pe lângă RPG a ajuns deja la cea de a opta parte, pe cel al strategiei la a treia (cu o mulțime de add-on-uri și mission pack-uri). Ca de obicei, 3DO Company împreună cu New World Computing au făcut muncă ujmă, nelăsând să scape către presă nici cea mai mică informație. De abia cu vreo două săptămâni înainte de lansare au dat și ei publicității detalii legate de *Might and Magic VIII*. De aceea, prezentarea din numărul trecut a fost doar o avanpremieră a materialului pe care-l citiți acum.

Povestea așa cum e

Fiul epic al celei de-a opta părți este oarecum diferit de ceea ce ne-am obișnuit până acum. De



fiecare dată ne confruntăm cu eterna luptă dintre bine și rău, sub diversele ei forme, cu sau fără intervenții extraterestre. De data aceasta lucrurile se schimbă. Nu mai există un bine sau un rău prin definiție. Fiecare facțiune implicată are părțile ei bune și rele, fiecare își urmărește scopul propriu indiferent de mijloace sau de părerea altora, fiecare își duce propria cruce.

Într-o zi însă într-un han din Ravenshore (un important port al continentului Jadame) apare o figură inedită. Din vorbă în vorbă, marinarii, iuți la mână cum sunt și îmbărbătați de vinul îngurgitat, l-au atacat. Absolut fără nici un efort străinul, ale cărui puteri magice s-au dovedit excepționale în ciuda aparențelor, și-a anihilat luptătorii după care a ridicat în centrul orașului un imens cristal roșu despre care, cu zâmbetul pe buze, a prezis că va determina distrugerea lumii. După câțiva ani buni evenimente tot mai ciudate au început să se petreacă. Cele patru elemente primordiale (aerul, apa, focul și țărâna) au început să se agite, invadând Jadame în încercarea de a ajunge la cristal. Legenda spune că, dacă

acestea vor reuși să se întâlnească la cristal, întreaga lume așa cum o știm noi va dispărea. Și când te gândești că totul a început de la o simplă răzbunare...

Furtună într-un pabar

Probabil v-ați așteptat ca *Might and Magic VIII* să aducă elemente noi, inedite, altele decât o simplă schimbare de decor și intrigă. Și nu sunteți departe de adevăr. Are câteva noutăți, dar nu ce ne așteptam. Prima schimbare „majoră” pe care



vor accepta de prima dată să te urmeze, unii vor să le faci mici favoruri, pe alții trebuie să-i salvezi, pe când alții vor pur și simplu să ai un level mai mare. Au apărut cinci noi croi: minotaurii, dark elfii, trollii, vampirii și dragonii, personaje foarte exotice pe care va va face mare plăcere să le aveți în party cu atât mai mult cu cât încă nu am avut



o vom întâlni este la capitolul party creation. În versiunile anterioare trebuia să ne formăm întregul party, compus din patru membrii încă, de la început. De data aceasta nu vom mai putea începe jocul decât cu un singur erou, practic cel care va rămâne înscris în cărțile de istoric ale Jadamei. S-au operat schimbări și la capitolul clase și rase din care putem să alegem inițial (vampir, minotaur, necromancer, knight, dark elf, cleric, troll). Restul de patru locuri din gașcă (care s-a mărit cu încă un membru) vor fi ocupate treptat pe parcursul jocului prin recrutări. Nu toți eroii disponibili

niciodată ocazia să le folosim. Dintre acestea, trei (vampirii, dark elfii, dragonii) ies în evidență datorită unor trăsături specifice. Aceste clase de eroi au câte o abilitate, denumită generic cu numele clasei respective care pentru fiecare dintre



Date tehnice

Gen: RPG
 Producător: New World Computing
 Distribuitor: 3DO Company
 Sistem recomandat: P 200 MHz
 32 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 Win95

Nota LEVEL

Grafică: 14/20
 Sunet: 11/15
 Gameplay: 29/30
 Feeling: 18/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 08/10

LEVEL 84



cele patru „avansări” va permite eroului să folosească câte o nouă „magie”. De vreme ce în grup nu pot intra decât cinci membrii, iar eroii sunt mult mai mulți, odată recrutați aceia care nu au loc în party te vor aștepta liniștiți la Adventurer's Guild (Ravenshore sau Dagger Wound Island). Acești eroi nu trebuie neglijăți fiindcă există quest-uri pe care nu le poți face dacă nu ai un anumit erou în grupul tău. Item-urile speciale, care fac deliciul tuturor jucătorilor, se vor găsi în continuare în locuri predefinite și bine apărute, dar un număr destul de mare dintre acestea vor putea fi descoperite, aleator, pe cadavrele unor adversari mai periculoși.

Din păcate, noutățile se rezumă cam la atât. Grafica și sunetele sunt neschimbate. Același engine pe care l-au avut și *Might and Magic VI* și *Might and Magic VII* cu mici adaptări pentru noile plăci grafice. Ce m-a deranjat pe mine cel mai mult la acest engine nu a fost grafica, care trebuie să recunoaștem este mult în urma posibilităților, ci unghiurile de

vedere ale camerei. De vreme ce au gândit tot felul de capcane și trape, după care trebuie să ne uităm în toate direcțiile, nu înțeleg de ce ni s-au limitat unghiurile de mișcare ale camerei (și mă refer la axa verticală). Dacă zbor și adversarul este exact sub mine eu nu îl pot lovi, fiindcă nu îl văd, la fel și dacă e deasupra mea, în timp ce acesta nu pare a fi afectat de această problemă. La fel m-am chinat într-un dungeon să trec peste o platformă falsă singurele indicii situându-se pe tavan și practic fiind în imposibilitatea de a le urma corect. E chiar păcat fiindcă aproape ruinează tot farmecul jocului.

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer este o nouă dovadă a aptitudinilor remarcabile



ale celor ce lucrează în studiourile New World Computing. E timpul însă să mai actualizeze producția la cerințele și posibilitățile zilelor noastre. Am jucat *Might and Magic VIII* și mi-a plăcut, dar acest lucru s-a datorat în cea mai mare parte faptului că am jucat și îndrăgit versiunile anterioare și poveștii jocului care continuă să fascineze. Nu știu dacă e numai o impresie, dar față de *MM6* și *MM7* mi s-a părut



mai lung, quest-urile mai bine gândite, balansate și nu în ultimul rând mai antrenante.

Claude



Wild Wild West

V-a plăcut Will Smith și al său ultim film Wild Wild West?
Atunci Gettin' Jiggy With It fraților!

După succesul pe care filmul Wild Wild West l-a avut, era iminentă apariția unor „produse derivate”. Printre acestea, la loc de cinste se află titlul celor de la SouthPeak Interactive, un joc action-adventure, care ne va pune în pielea unuia dintre cele două personaje centrale, cu care ne-am familiarizat și în film: Jim West sau Artemus Gordon. De fapt „în pielea” este cam mult spus, jînând conștient de perspectiva third-person pe care jocul ne-o oferă asupra personajului.

să mai atragă ceva voturi (probabil că era an electoral), se soldează cu amenințări cu moartea adresate președintelui, din partea unui individ care se auto-intitulează „The True Executioner of Abraham Lincoln”. Stărnind valuri uriașe în rândul factorilor de influență, mai ales din cauza acestui pseudonim, pe urmele acestui individ pornesc doi dintre cei mai bine pregătiți agenți ai serviciilor secrete din acea vreme. — cine alții decât Jim West și Artemus Gordon. Înarmați cu cele mai moderne arme ale perioadei, arme despre



rămână nici unul dintre ei în picioare, că doar doi sunt agenții speciali West (nu ăla de a jucat la Inter) și Gordon.

Băieții mei!

În timp ce Jim West este genul de om pe care-l cam mănâncă degetul de pe trăgaci, și doar după ce trage vreo trei butoiașe de gloanțe și unul de whisky pune și întrebări (de genul: Te-a durut?), Artemus Gordon este caracterizat de o inteligență ieșită din comun, și de aceea vei fi implicat în scenele care necesită mai mult intelect decât mușchi. De fapt, întregul joc este structurat pe două părți, fiecare

dintre ele fiind alocată unui personaj, și deci caracterizată de un accent mai piternic pus pe acțiune, respectiv pe aventură. În timp ce, după un quest destul de simplu, care constă într-o mică integramă cu președinți americani, pentru care a trebuit să mă documentez pe Internet, Jim West se angajează într-o dispută cu vreo zece băieți tocmiți pentru a-i face de petrecanie, Artemus (oare ce origine o avea băiatul ăsta?) are de îndeplinit delicata sarcină de a afla informații despre pasagerii imbarcați la bordul unei nave, într-un port destul de bine păzit. Cu toate acestea nu va face uz de armă decât în cazurile extreme.



Noaptea președinților (Grant era și general, ce-i drept)

Chiar dacă acțiunea din film, care, în mare parte, se regăsește și în joc, este deja cunoscută, nu pot să nu v-o amintesc, sau, pentru cei mai puțin documentați în acest domeniu, să o expun pe scurt.

După asasinarea președintelui Abraham Lincoln, teatrul în care acest incident care oripilase întreaga Americă avusese loc, fusese închis. Dar președintele Ulysses Grant se hotărăște să redeschidă Ford's Theatre, și chiar mai mult, să asiste la o piesă din loja în care fusese asasinat Lincoln.

Acest gest, care era merit

care lumea nici nu avea cunoștință, cei doi pornesc în căutarea adevăratului asasin al președintelui având sarcina de a elucida misterul care plana asupra acestui eveniment nefericit și de a elimina orice pericol la integritatea actualului președinte.

În ciuda armelor ultramoderne, în momentele în care ne vom confrunta cu o ceată de băieți puși pe rele, vom consuma o cantitate apreciabilă de „masă nervoasă” când vom fi nevoiți să tragem vreo cinci-șase focuri de armă pentru a-i ucide, în timp ce ei, cu cinci focuri de pistol ordinar, ne pun o floare pe mormânt. Egalitate, o să spunem! Păi da ce, ei au armele de care dispunem noi? Cu un singur foc ar fi trebuit să nu mai



Date tehnice

Gen: Action-adventure
 Producător: SouthPeak Interactive
 Distribuitor: UbiSoft Entertainment
 Ofertant: UbiSoft România
 Tel:01-2316769; Fax:01-2316766
 Sistem recomandat: P II 350MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	23/30
Feeling:	15/20
Storyline:	08/05
Impresie:	08/10

LEVEL 86

Chiar și vulcanicul West, în timpul confruntărilor, are la dispoziție mai multe modalități de a-și „rezolva” dușmanii. Fie se va arunca în mijlocul lor cu pistoalele în mâini și cuțitul în teacă, fie va scăpa și el câte un butoiș sau câte o căruță, care va mai tăia din elanul ofensiv al pistolarilor respectivi.

Mai mult decât atât, în momentul în care începem jocul, putem seta nivelul de dificultate separat pentru scenele de acțiune și pentru cele de quest. Cei de la SouthPeak Interactive s-au gândit că astfel vor răspunde unei game cât mai largi de preferințe venite din partea gamerilor.

Visuals

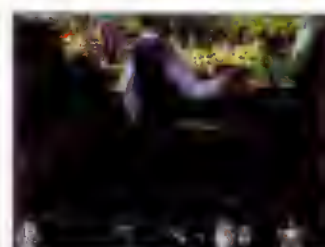
Aspectul grafic din *Wild Wild West*, și mă refer aici la joc, este un subiect pe marginea căruia ar fi multe de spus. Chiar dacă nu putem fi nemulțumiți de aspectul grafic al jocului, putem fi tare nemulțumiți de resursele pe care le cere acest titlu. Chiar și unghiul din care urmărim acțiunea ne poate dezavantaja în anumite situații, și nervii noștri se vor încorda destul de tare, dar au rezistat ei și la mai mult de atât. Problemele cele mai mari le vom întâmpina în momentul confruntărilor cu inamicii, când și cele mai mici întreruperi datorate graficii preia lăcomă de resurse pot fi fatale.

În schimb, capitolul sunete este cu totul special, având rolul de a ne crea o senzație corespunzătoare cu epoca în care se desfășoară acțiunea. Un rol cu totul aparte îl are în acest scop accentul personajelor cu care vom interacționa, accent care ne va transpune cu succes în epoca președintelui Grant.



Dar să nu o mai lungim atât, și să ne aventurăm în vestul cel sălbatic și prea îndepărtat, că prea multă vorbărie strică. Măna pe pistol, pistolu-n teacă, și teaca-n brâu. Brăul, acolo unde îi este locul.

Dr. Pepper



Alien Nations

Dacă ideea că amazoanele sunt extraterestre nu ne deranjează, să intrăm în miezul problemei.

Vom avea numai de câștigat. *Alien Nations* este un titlu din categoria strategiilor în timp real, a cărui acțiune se concentrează pe conflictele dintre trei rase considerate extraterestre. Dacă la primele două, Pimmons și Sajkhi, nu am nimic de obiectat, mai ales că aspectul fizic elimină și cel mai mic semn de întrebare care planează asupra originii, cea din urma civilizație, amazoanele, în ciuda titlului, cred că reprezintă Terra, și nici cea mai mică genă extraterestră nu afectează originea terestră a frumoa-

tegie. contează mai puțin proveniența personajelor și locul în care se va desfășura acțiunea, nu voi mai zăbovi asupra acestor aspecte, și voi trece mai departe.

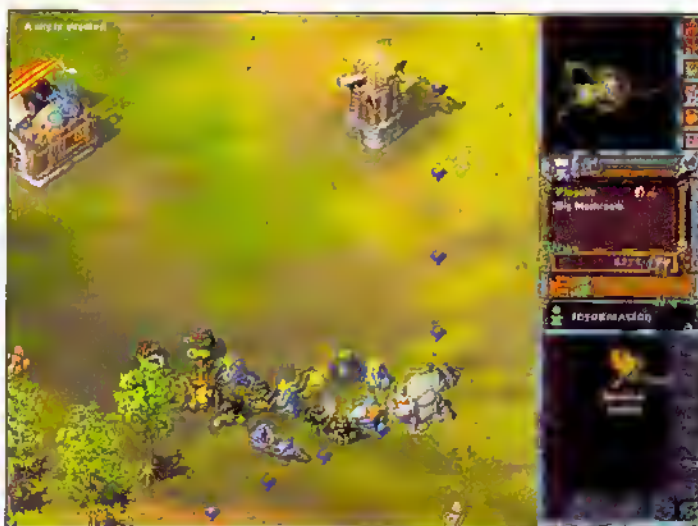
Așezăminte

Strategia din producția celor de la JoWood Productions îmbracă o formă mai puțin obișnuită, similară cu cea din *Settlers say Knights & Merchants*. Dacă sunteți fani înrâți ai acestui gen de jocuri, nu ezitați nici o clipă când vine vorba de *Alien Nations*. Similitudinile cu aceste titluri, mai ales cu *Settlers*, sunt



celor eroine. Încă o dată, aspectul fizic al personajelor este chează pentru acest lucru. Semne mari de întrebare planează asupra tărâmului pe care se desfășoară luptele, și, în general, asupra modului de viață al celor trei civilizații (în mare parte nu este vorba despre luptă, ci despre o cât mai bună organizare). Aș fi putut afirma cu mâna pe inimă că ne aflăm pe planeta albastră, până în momentul în care fauna, mai exact anumite rase de reptile de talie mare, care trăiesc într-o perfectă armonie cu iepurii, precum și anumite tufișuri cu aspect ciudat, m-au contrazis.

Și cum la un joc de stra-



extrem de multe, și încep chiar de la construcția orașului, care se poate întinde în limitele suprafeței marcate. Chiar dacă jocul este practic construit pe înaintașul său, aduce și câteva elemente noi. Și ar fi fost chiar rușine dacă nu ar fi făcut acel pas înainte în ceea ce privește grafica, pas care a devenit obligatoriu la producțiile noi, odată cu evoluția uimitoare a resurselor hardware. Așadar, vom avea o grafică 2D extrem de simpatică, de calitate, care va rula fără probleme și pe plăcile grafice fără accelerator. Problema vine însă la capitolul

RAM, unde cifra 64 este un minim necesar pentru cei care nu doresc să-și consume nervii cu acest titlu, și îi păstrează pentru altele. Vor exista alte posibilități de a te consuma nervos și în jocul nostru, dar despre acestea vom discuta ceva mai târziu.

Odată aleasă una dintre cele trei nații, putem selecta modul de joc. Avem la dispoziție, firește, modul introduction, care ne va purta prin principalele etape ale dezvoltării unei civilizații. În ideea de a ne familiariza cu acestea, avem câte o campanie pentru fiecare rasă din joc, și avem și modul never-ending game, care pentru cei pasionați mai mult de latura managerială și organizatorică, decât de confruntările militare, sună destul de bine. Dar numai sună, pentru că, în ciuda faptului că prin intermediul ambasadelor, vei stabili relații pașnice cu celelalte civilizații, nu va dura mult până când acestea îți vor declara război, și vor năvăli asupra ta amănândouă deodată, parcă dinainte înțelese. Te vei trezi invadat pur și simplu de soldați bine antrenați. În timp ce tu nici măcar primul nivel de trupe speciale nu ai reușit să-l corectezi, și uite așa, în cel mult o oră și jumătate, se duce și „nivelul fără sfârșit” în care ne-am pus atâtea speranțe.

Studentu' și laboratoru'

O problemă extrem de delicată am întâlnit-o în laboratorul construit pentru a cerceta noi tehnici și arme. Deși era ocupat de către studentul însărcinat cu aceste cercetări, deși „alocasem de la bugetul”, (ce modern sună), care nu era deloc de austeritate, 10% pentru cercetare, și deși bugetul cu care mă mândream atât de mult era de circa 10000 de unități monetare, lucrurile nu au mers așa cum ar fi trebuit să meargă. În ciuda faptului că experiența studentului din laborator nu costa decât 300 de unități monetare, galbeni, sau cum vreți să le spuneți, în momentul în care am părăsit la ea, visteria mea cea bogată a fost golită și de ultimul bănuț. Singura explicație ar fi aceea că studentul respectiv are cam multe restante de plătit.

Mai mult decât atât, după ce am construit o piață, în care ar fi trebuit să vând diverse mărfuri care se găseau din belșug în depozitele orașului meu, după ce am fixat niște prețuri extrem de mici, care l-ar fi falimentat și pe cel mai bine intenționat cu-gross-ist din zonă, nu am reușit să vând nici măcar o singură bucată din resursele mele, bucată care mi-ar fi încununat bine-meritul eforturilor.

Pe lângă lipsa acută de bani cu care m-am confruntat, am avut de făcut față și unei criminalități în creștere. În momentul în care cetățenii orașului au devenit nemulțumiți, în rândurile lor au început să apară criminalii (persoane care vor ataca locuitorii orașului, și chiar îi vor ucide), care pot fi opriți prin acțiuni „în forță” ale poliției, care au început să fie la mare modă în zilele noastre.



Aceste neajunsuri care au reușit să-mi stârnească nemulțumirea, probabil că le veți depăși prin multe încercări, și de aceea Alien Nations nu merită ignorat din pricina lor. Este un titlu de referință în categoria strategiilor în timp real gen Settlers, lucru care cu siguranță îl va aduce în centrul atenției multora dintre voi.

Iar în cazul în care misiunile din single-player vor deveni monotone odată cu trecerea timpului, vom avea la dispoziție multi-player-ul, care cu siguranță va naște adevărate războaie între vecinii de bloc.



Date tehnice

Gen: RTS
Producător: JoWood Productions
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 233MHz
32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	18/20
Storyline:	02/05
Impresie:	08/10

LEVEL 79



Sunetele sunt un pic cam ciudate pentru un titlu din categoria RTS, dar ținând cont că jocul se intitulează Alien Nations, nu văd de ce ne-ar deranja faptul că, binăse, scot un soi de guișat înainte de a-și da obștescul sfârșit.

Nu pot decât să vă recomand acest titlu, și să sper că imi veți urma recomandarea neavînd ce să pierdeți.

Dr. Pepper





Majesty

Ca să vezi ce poate ieși când amesteci simulatorul cu RPG-ul și strategia



Cyberlore Studios este cunoscută lumii întregi datorită expansion pack-urilor realizate pentru diverse companii ca **Blizzard** sau **3DO Company**. Din păcate pentru ei, până acum aproape toate încercările lor de a produce un joc întreg nu au fost încununate de succes, acestea fiind ignorate de către marile public. Acest lucru nu i-a descurajat însă, și sub aripa ocrotitoare a **Hasbro Interactive** și **Microprose** au muncit, au transpirat și au produs *Majesty*.

Long live the King!

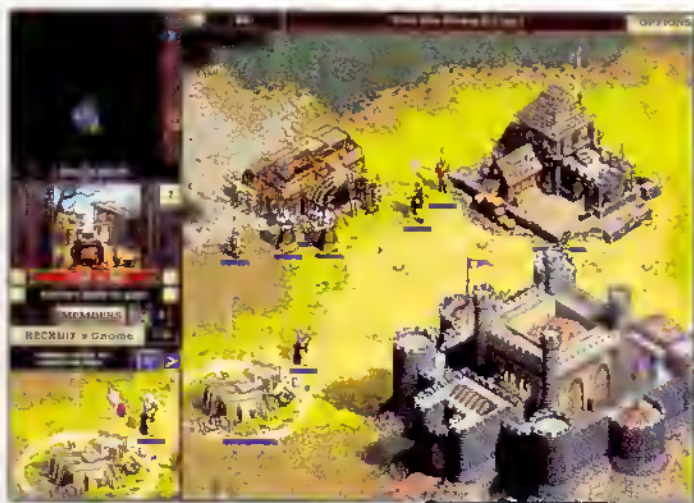
Încă din primele momente, cele prezente în intro, ne dăm seama cam ce ne așteaptă. Fie că vrem, fie că nu va trebui să luăm în mâini destinele Ardaniei, un regat fantastic populat de mai toate creaturile pe care le cunoaștem atât de bine din alte jocuri: orci, trolci, elfi, dragoni etc... *Majesty* este un „god-sim”, un joc comparabil cu *Populous* sau *Settlers* în care

munca noastră constă în mare doar în a crea un mediu propice pentru dezvoltarea supușilor noștri. Dacă în cele două jocuri amintite controlul nostru asupra supușilor era absolut inexistent, în *Majesty*, chiar dacă nu putem acționa direct asupra lor, le putem ghida activitatea cu ajutorul unor recompense. Vrem ca croii noștri să cerceteze un anumit teritoriu, plantăm în zonă un steguleț pe care scrie „Reward”, vrem ca aceștia să omoare un anumit monstru sau să distrugă ceva... aceeași operație. Acum, în funcție de dificultatea acțiunii, de consistența recompensei și de calitățile eroilor, aceștia vor răspunde sau nu chemării tale. Se poate întâmpla ca un erou, deși inițial acceptă provocarea, pe parcurs să renunțe dacă devine prea periculos pentru el.

Eroii sunt practic elementul de bază al acestui joc. Acești aventurieri plecați pe drumul faimei și ai bogăției vor apărea în orașul tău odată ce ai construit guildele potrivite. Chiar dacă nu sunt atât de complecși precum cei întâlniți în RPG-uri, și croii Ardaniei au diverse calități și abilități care le influențează vizibil activitatea și personalitatea. De asemenea, în timp vor acumula experiență și vor înainta în grad, devenind mai buni, mai puternici, mai deștepți și cu acces la mai multe abilități. Și acest lucru este destul de

vizibil, un erou de level 1 de obicei o ia repede pe cocoasă, în schimb dacă supraviețuiește primelor esecuri și ajunge la un nivel acceptabil va descoperi că există healing potion-uri sau fuga atunci când inamicul îi este superior. Poate o să vă întrebați de ce se agită toți acești

un eroul prin freza proaspăt aranjată încercând să vă dămiți care este rolul vostru de vreme ce eroii fac toată munca. Or fi ei buni la ce fac, dar o mână de ajutor nu le strică. În primul rând guildele construite trebuie protejate, în mare parte această îndatorire revenind tot eroi-

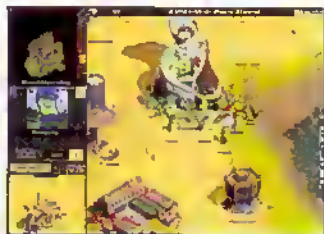


omuleți pentru tine? Ei, bine încreștele diferă de la un erou la altul, de la o clasă la alta, unii sunt mânăți de lăcomie (thieves), alții de noblețea cauzei (paladini) pe când alții doar de pasiunea pentru aventură și descoperiri (rangers).

Economia de piață

Mai mult ca sigur, la acest moment veți plimba cu mult aplomb

lor care apreciază foarte mult prezența unor turnuri de apărare și a unor patrule orașenești. În aventurile lor, eroii vor aduna foarte multe bogății fie din recompense, fie din „jafuri”. Și toți acești bănuți ar sta atât de bine în cuferele tale. Taxele nu sunt suficiente, dar banii tot ajung la tine. Cum? Păi, eroii au și ei necesități, un han care servește un vinisor roșu și o hangetă oacheșă



Date tehnice

Gen: God-sim
 Producător: Cyberlore Studios
 Distribuitor: Hasbro Interactive
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3306352 Fax: 01-3306351
 Sistem recomandat: P 166 Mtlz
 32 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
 Sunet: 13/15
 Gameplay: 24/30
 Feeling: 17/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 08/10

LEVEL 83

Cărțile chiar dacă sunt un pic mai vechi vor completa mai mult ca sigur colecțiile multor împăimiji ai acestui joc.

Claude



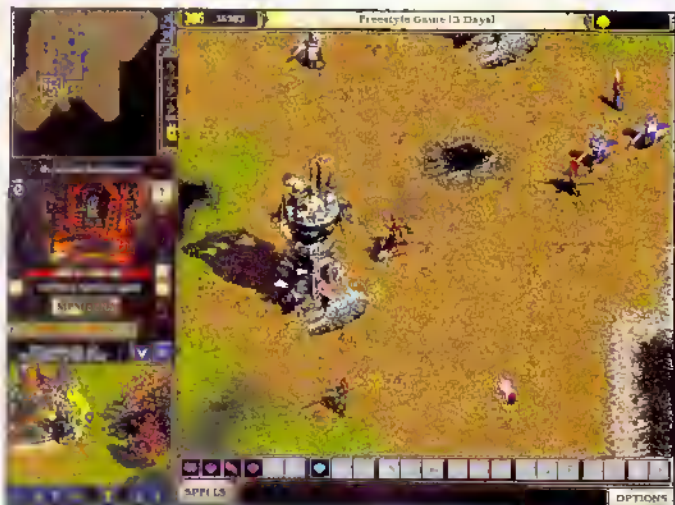
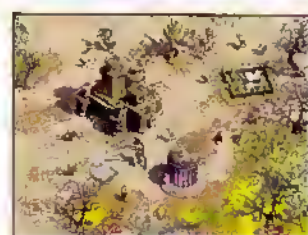
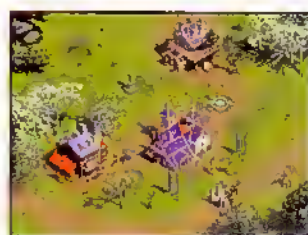
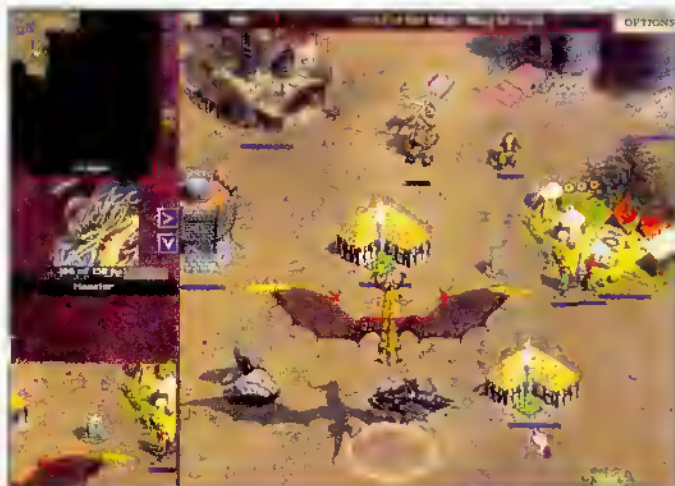
vor dezlega rapid pungile luptătorilor. O sabie bună, o armură, o poțiune, o carte de magii sunt tot atâtea modalități de a-i ușura pe eroi de bruma de avere realizată cu sânge și sudoare în catacombele pline cu cele mai terifiante creaturi.

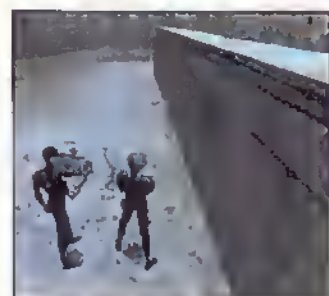
Jocul este structurat pe misiuni care însă nu urmează un anumit fir, selectarea lor fiind lăsată la latitudinea jucătorului (cea mai mare parte), însă atenție la nivelul de dificultate trecut în dreptul lor. Nu v-aș recomanda să treceți direct la cele pe care e pusă ștampila expert. Dacă urmați misiunile într-o ordine acceptabilă (începători, avansați, experți) curba deprinderii acestui joc este cât se poate de lină, primele misiuni sunt un substitut fericit pentru tutorial, pe când celelalte te aruncă în mijlocul evenimentelor. Toată acțiunea din joc poartă o singură pecete: FUN! Este distractiv să-ți privești eroii patrulând harta, este distractiv să-i vezi cum reacționează în fața pericolului, este distractiv să vezi monștrii cum pică secerai de oțelurile și magiile dintre cele mai spectaculoase. Practic, magiile sunt

singurele artificii grafice care ies în evidență, per ansamblu jocul păstrând un 2D izometric suficient pentru acest gen fapt ce se reflectă în cerințele acceptabile de hardware. Tot distractivă este și intervenția ta directă asupra acțiunii, cu ajutorul magiilor ce-ți sunt permise odată ce ai construit anumite temple. Distracția pare să fie singura calitate a acestor magii, fiindcă utilitatea lor cam lipsește. La început, când teoretic sunt necesare, costul lor este prea mare pentru a le folosi (am uitat să menționez că folosirea magiilor se taxează), preferând în schimb să recrutez încă un erou, iar mai încolo, când ai bani, nu mai ai nevoie de ele, eroii descurcându-se deja de minune și fără ajutorul tău. De fapt, odată ce ai recrutat un număr mai mare de croi (guildele suportă un număr limitat de eroi, dar poți construi câte vrei) cea mai mare parte a activității tale s-a cam terminat, fiindcă la un moment dat, fie că îi îndemni, fie că nu croii vor îndeplini sarcinile necesare pentru a încheia cu succes misiunea. Aceste sarcini sunt mai multe la număr și teoretic foarte

diverse, fie trebuie să eliberezi un prinț captiv, fie trebuie să distrugi un castel „evil”, fie trebuie să recuperezi un artefact, fie să elimini un monstru. Practic însă constau într-un singur lucru: „hăcuila”. Vrei să eliberezi prințul, distrugi clădirea care îl ține captiv, vrei să recuperezi un artefact, distrugi clădirea în care se află, vrei să elimini un monstru, distrugi clădirea în care se ascunde. Și tot așa până la victoria finală.

Cyberlore a reușit în sfârșit să dea lovitura, *Majesty* și-a atins scopul, acela de a face cunoscut numele acestui studio. Este un joc distractiv, cum puține sunt în ziua de azi. Și pentru a se asigura că se vinde bine Hasbro Interactive a introdus în pachetul cu *Majesty* două semi-deck-uri și un booster de *Magic the Gathering*.





The Devil Inside

Nimic din ceea ce pare real nu este

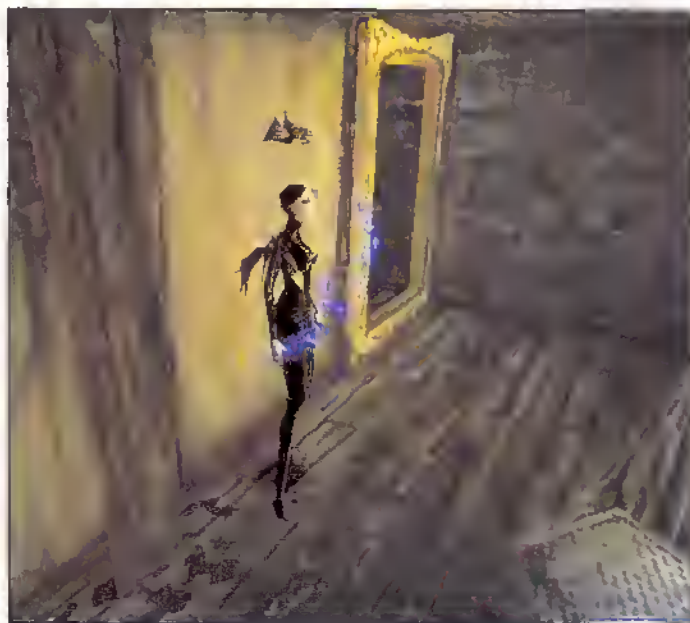
... sau ce-ar fi dacă v-ați putea transforma dintr-un băiat „mușchiu-los”, cu trei arme devastatoare la cingătoare, într-o mult-prea-frumoasă vampiroaică ce zboară pe unde vrea „mușchii” (a se citi - ari- pile) ei? Cryo a încercat Oceanul Atlantic (că doar sunt francezi, nu?) cu degetul mic, și se lansează în producția de shootere, dar, așa „zbanghii” cum îi știm, nu se mulțumesc cu un subiect obișnuit, ci în story-line-ul propus nouă, producătorii au abordat irealul ce cochetază cu iraționalul.

... și, la-nceput a fost hăul ...

din mintea scenaristului, după care, pe solul sterp a incolțit ideea. Ideea de joc 3D conceput ca un show de televiziune în care să existe doi eroi iar acțiunile lor să fie filmate în totalitate și transmise live într-o emisiune. Cum poți oare să crezi o emisiune de succes în Los Angeles-ul mileniului trei, un oraș avid de senzațional? Ceea ce publicul nu știe, iar producătorii show-ului nu-și pot explica, este că, de fapt, toate întâmplările din așa-zisa casă bântuită sunt REALE, și nici pe departe nu sunt niște imitații produse pentru amatorii de senzațional! Hubert Chardot, creatorul binecunoscutei serii *Alone in the Dark* este mincia de geniu care a stat în centrul echipei care a creat *The Devil Inside*. Jocul este structurat pe nivele, și, ca orice emisiune de televiziune care se respectă, între aceste nivele veți putea urmări niște reclame destul de haioase.

Dave

... este omul tehnic care nu se sfiește să mănuiască cu o dibăcie „diabo(u)lescă” o pușcă, un pistol sau chiar un mortier. Este prezent și celebrul M16, fără de care Dave n-ar putea să răzbată prin hățișul de „undead” (nemorți? hehe) și să rezolve misterul din spatele lui Jack T. Ripper. Dave are cu el nelipsitul sistem de ochire laser care vă va fi



foarte util, mai ales în situațiile în care doriți să economisiți muniția și/sau să executați lovituri de sinețe. Amândouă personajele pot folosi „săculețul de voiaj” în comun, dar numai obiectele de uz general, armele fiind specifice pentru fiecare.

... și Deva

... este partea drăcească a lui Dave și imaginați-vă că este îmbrăcată din cap până-n picioare în piele, ce mai, „rockăriță”-n toată regula (de trei compusă). Nici nu vreau să mă gândesc la ce i-ar spune psihologul, lui Dave, când, după ce l-a sfătuit

să intre în contact cu partea lui feminină, săracul băiat s-a trezit că în el era o „vampiroaică”! Frumoasa noastră are <autotargeting> la vrăji și posedă abilitatea de a-și reîncăra energia din care execută cu atâta „drăgălășenie” niște vrăji care l-ar face invidios și pe Merlin, magicianul de la curte! Un lucru demn de menționat este că dacă ceva nu-i place și-a luat zborul! Deci, dacă nu reușiți să treceți cu Dave de un nivel, nu disperați! Încercați cu Deva! Acolo unde puterea brută nu a reușit, poate va reuși finețea și puterea minții.



Date tehnice

Gen: 3rd person shooter
 Producător: Cryo Interactive
 Distribuitor: Cryo Interactive
 Sistem recomandat: P II 350 MHz
 364 MB RAM, MMX, Direct 3D,
 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 18/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 27/30
 Feeling: 19/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 09/10

LEVEL 89



Unreal-ities

Să vezi și să nu crezi! Dacă ai genială inspirație ca să tragi în piciorul inamicului îl vei vedea că se va sprijini pentru moment într-o cârjă improvizată chiar din propria armă (shotgun) după care-și va reincepe cursa către tine dar de această dată la orizontală, adică târându-se către tine.

Cei care au văzut filmul The Matrix vor avea plăcută surpriză să vadă adevărate scene de rotire a camerei în jurul inamicului, la o împușcătură mai letală de-a lui Dave. Acest lucru l-ați mai putut vedea și în Gorky17 când personajul cu „luck” mare reușea un „critical” (lovitură critică). Cei care au jucat Crusaders of Might & Magic vor avea un sentiment plăcut de deja-vu!

Per ansamblu, jocul este cam întunecat, dar producătorii s-au gândit și la acest lucru și au introdus o opțiune de corecție gamma cu ajutorul căreia veți reuși să



vedeți și ceva în joc. Totuși nu vă recomand să „stresați” placa video prea tare! Există în joc o dezordine, aranjată în așa fel de producători, ca să îți lase senzația că nimic nu este la locul lui. ... și totuși veți găsi toate obiectele necesare acolo unde vă gândiți că le-ați putea localiza. Nici să nu vă gândiți că în The Devil Inside veți putea

anticipa cursul normal (definiți-mi și mie ce înseamnă normal în viziunea celor de la Cryo?) al acțiunii! Nici vorbă de așa ceva! Ar fi și ceva bug-uri prin joc, dar ce titlu pe piață nu are un bug, cât de mic ar fi el. Mie îmi place când deschid ușa și, dacă nu trece prin mine, mă dă la o parte, sau când mai intru în vreun zid, eh? Bug eclipsat de reflecțiile personajelor în oglinzile casei sau rotorul elicopterului de afară. Sunete și muzică? Păi, mai este nevoie să spun? Ca la Cryo! Aah, era să uit! Fiecare din cei peste 40 de inamici întâlniți în joc are un punct vulnerabil, deci... nu irosiți mu-

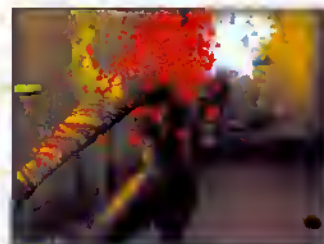
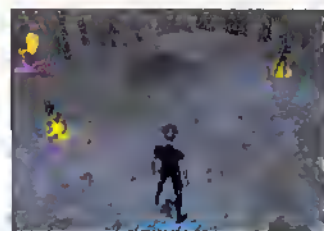
niția... pentru că toți știm că într-un shooter <munia e viața>! Și, aveți grijă, să nu-l pierdeți pe cameraman!

Eh, și?

Parcă jucam Soul Reaver: Legacy of Kain, dar nici pe departe nu-i pot acuza pe cei de la Cryo că au imitat vreun titlu de pe piața jocurilor. Tot ceea ce au făcut ei a fost să arunce câte o ocheadă prin ograda celor cu mai multă experiență în acest domeniu. Și au făcut acest lucru doar pentru a ne mulțumi pe NOI! Deci, cine nu este păcătos să arunce primul cu piatra!

Vă dorește succes în câmpul electrostatic (și cel al muncii) și sper că la o introspecție mai amănunțită a părții voastre feminine să nu descoperiți o „vampirică-mironosiță” în voi! Pentru că mie nu mi-a fost în clar nici până astăzi ce fel de joc este, cui se adresează și, cel mai important, ce vrea el de la mine! Dar, după ce am jucat Faust, nu mă mai miră nimic de la Cryo!

The k'ShU Inside



INVICTUS

OUT OF THE NIGHT THAT COVERS ME,
BLIND AS THE NET FROM PALE YON PLE,
I THINK UNHAPPY DAYS MAY BE,
FOR MY UNBORN DAYS SHALL...

IN THE ROLL ROLL OF CIRCUMSTANCES,
I HAVE SPOKE BUT NOT GRIP ALBION,
UNDER THE SUBSIDIARIES OF EMPIRE,
MY HEAD IS SPOONED BUT UNBORN.

BEYOND THE PLACE OF SWEATH AND TEARS,
LEADS BUT THE NUMBER OF THE SHAME,
AND LET THE ARCADE OF THE YEARS,
FIND, AND SHALL FIND ME, UNBORN.

IT MATTER NOT HOW STRAIT THE DATE,
HOW GUARDED WITH PUNISHMENTS THE SCROLL,
I AM THE MASTER OF MY NET,
I AM THE CAPTAIN OF MY SHIP.

— WILLIAM ERNEST HENLEY (1875)

Invictus

A venit momentul ca personajele Greciei antice să prindă viață... chiar dacă este vorba doar de una virtuală.

Inițial nu știau ce nume să aleagă pentru joc... au căutat și au tot căutat iar când nu dai de „Invictus”, poezia scrisă de William Ernest Henley, au știut că acela este cel mai potrivit nume pentru ceea ce și-au propus: un joc ce are ca punct de plecare „Odissea” lui Homer. În limba latină Invictus înseamnă necucerit iar producătorilor li s-a părut numai potrivit pentru un joc de strategie ce se desfășoară în lumea mitologică greco-romane.

Am venit, am văzut și am... ăăă... nu contează...

Invictus este un joc destul de original... prin ceea ce-și propune să facă... și anume să combine o strategie în timp real cu un role-playing game. Și va pot spune că producătorii au reușit să facă o treabă destul de bunicică.

Pentru început veți fi introduși în atmosferă de meniul destul de drăguț decorat cu tot felul de scuturi și coifuri atârând de coloane mai mult sau mai puțin întregi. Așadar, meniul în sine se

constituie ca un portal între prezent - cam decadent după cum arată coloanele alea - și trecutul glorios, plin de farmec al mitologiei grecești. Nu vă sfițiți și dați clic pe toate butoanele pe care le aveți la dispoziție și în cele din urmă puteți să începeți și tutorialul care vă stă la dispoziție. Partea bună este că nu va trebui neapărat să treceți prin această etapă deoarece interfața jocului este destul de intuitivă.

Pentru modul de campanie, căci el e baza, va trebui să alegeți doi croi mitologici cu care veți pleca în aventura voastră. Vă stau la dispoziție zece croi: Cadmus, Electra, Hercules, Hippolyta, Icarus, Orion, Atalanta, Perseus, Achilles și Arachne - plus încă doi eroi pe care-i veți întâlni de-a lungul jocului -, fiecare dintre acești eroi cu abilități speciale. De exemplu Achilles este mare meșter cu pușca și poate în timpul luptei să crească armura inimă dintre soldați. În timp ce Orion se îndetășește în ale arcului și poate stârni, ca abilitate specială, o ploaie de săgeți. Hercules pe de altă parte dă cu o bătă de invidiat în tot ce apucă și poate - fără ajutorul lui Hércules - să producă un ditamai cutremurul, care în combinație cu puterile lui Electra - un fulger trinitis parcă de însuși Zeus - poate distruge mai orice armată.



Pe lângă puterile miraculoase de care dau dovadă, croii sunt singurii ce pot căra aurul, sau alte obiecte magice găsite în timpul jocului pe te miri unde sau primite de la zeii înșiși. Cu toate acestea ei nu trebuie lăsați singuri în fața dușmanilor astfel încât jucătorul poate cumpăra tot felul de trupe mai mult sau mai puțin convenționale - arcași, călăreți sau centauri și harpii. De îndată ce va-ți făcut o armată puteți începe jocul.

A fost o dată... ca altă dată...

Povestea din spatele acțiunii este destul de simplă. După ce toate

isprăvile din „Odissea” lui Homer au ajuns la un sfârșit, Atena începe să-și dea oarecare aere, căci ea a fost cea care l-a călăuzit și ajutat pe Odysseus în drumul său și că tot ea ar putea transforma orice muritor într-un erou de proporții. Ei bine, Poseidon se oprește, motiv pentru care apare o provocare din partea acestuia: dacă un muritor oarecare - jucătorul - chiar și cu ajutorul eroilor menționați deja, va reuși să treacă de bătălia finală atunci el va deveni un erou, un semi-zeu.

Pentru a face jocul și mai interesant, puteți vorbi cu majoritatea personajelor pe care le veți întâlni...



Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Quicksilver
 Distribuitor: Interplay
 Ofertant: Best Computers
 Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
 Sistem recomandat: P 233 MHz
 64 MB RAM, MMX, Direct X,
 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică: 14/20
 Sunet: 10/15
 Gameplay: 23/30
 Feeling: 17/20
 Storyline: 04/05
 Impresie: 07/10

LEVEL 75



De fapt, interacțiunea cu aceste personaje este asemănătoare cu cea din *Diahlo*, unele personaje pe care le întâlnești în oraș îți pot vinde trupe sau obiecte, în timp ce altele vor încheia tot felul de quest-uri sau povești de fundal menite a îmbunătăți atmosfera jocului.

Pentru a evita măcelurile des întâlnite în RTS-uri, jocul permite gamerului să conducă o armată formată din doar câteva personaje care au nume, fiecare și care pot fi alături de tine de la începutul jocului până la sfârșit, avansând în experiență și având posibilitatea de a fi upgradeate. Astfel, jucătorul preferă să aibă grijă de fiecare unitate.

În cazul în care dai de vreo armată inamică prea puternică pentru voi vă stă la dispoziție un „buton de panică” mic, strălucitor și roșu care va aduce pe câmpul de luptă trupele pe care le-ați păstrat drept rezervă înainte de a începe o misiune.

Pe lângă toate aceste elemente oarecum inovatoare se regăsesc și elementele clasice ale

RTS-urilor: gruparea unităților, sistemul de way-points, formațiile în care se pot grupa unitățile - în linie, în V, în coloană - și comportamentul - ofensiv, defensiv.

Și altele...

Umorul... ei bine cei de la Interplay au stilul lor în ceea ce privește umorul din jocuri. Dacă în majoritatea produselor de pe piață parca mai puțin serioasă lasă de dorit, nu este cazul lui *Invictus* - și a altor jocuri la care a lucrat echipa: *Fallout*, *Conquest of the New World*. Dialogurile au o tentă umoristică, câteodată sarcastică... vocile sunt pe măsură iar muzica nu lasă de dorit.

Pentru cei care sunt înnebuniți de jocurile multiplayer trebuie să le spun că se pot bucura de o experiență aparte, cu atât mai mult cu cât se pot aventura în lupte cu vecinii având o armată cu care poate au terminat misiunile single-player. Astfel misiunile single nu sunt doar niște misiuni de exersare dar se constituie și ca modalitate de antrenare a unei armate ideale.

Ce ar fi de criticat? Păi, gra-

fica jocului... Ei, aici lucrurile sunt

puțin mai complicate... Grafica

în sine nu este rea dar nu se ridică

nici pe departe la standardele

actuale, cu toate că engine-ul

folosit de producători - bazat pe

Voxel - permite o rotire a hărții

precum și o mărire sau lărgire a

câmpului vizual. Singura prob-

lemă este claritatea... în acest

sens este destul de greu să mai

deslușești cine în cine trage... dacă

faci zoom în nu mai vezi toate

unitățile implicate în luptă, dacă

dai zoom out nu vezi decât

măcel. Oricum efectele speciale

sunt destul de reușite - apa



pleoscăie când unitățile trec de un pârâias, fulgerele Electrei sunt și ele reușite, la fel ca și cutremurul provocat de Hercules.

Pe scurt...

Invictus este un joc destul de original și reuși care vă va captiva timp de câteva zile poate chiar săptămâni. Cu toate acestea îi lipsește un acel „je ne sais quoi”

de care se bucură jocurile cu renume... dar la urma urmelor poate fi doar o problemă de gusturi. Gusturi care diferă în funcție de persoană, dar care nu prea se discută. Poate va fi pe gustul vostru, dar cred că pentru gusturile mele pretențioase, puțin „condiment” ar fi fost numai potrivit.

74E_eNd



Deer Hunt Challenge

Și-am plecat la vânatoare ca să vânam căprioare!!!

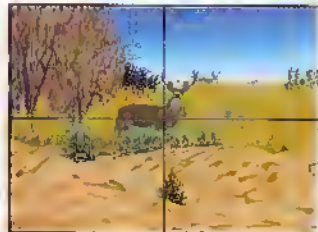


Iată că una dintre cele mai cunoscute case de jocuri, EA Sports, s-a gândit să ne ofere nouă, gamerilor, posibilitatea de a lua parte la acest spectacol sportiv care poartă numele de vânatoare. Și...cum sau gândit dânsii să facă acest lucru? Păi, a fost foarte simplu! Pur și simplu au realizat un simulator de vânatoare. Așa că nu mai stați pe gânduri, luați-vă pușca în spinare și porniți la vânatoare.

Deer Hunt Challenge este

împărțit în două categorii de concurs mari și late: Hunting Trip și Challenge Mode. Dacă vom opta pentru prima variantă de joc, Hunting Trip, vom putea vâna într-una din cele șase regiuni ale Americii alese de către cei de la EA Sports: Cap Rock Canyon, Huron National Forest, Medicine Creek, Russel Wildlife Area, Rathburn Reservoir și White River.

Cen de-a doua modalitate de joc, Challenge Mode este destul de nouă la un acest gen de joc.



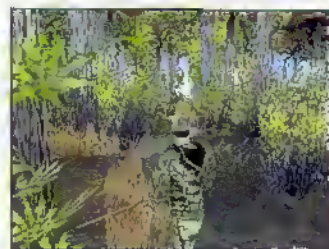
Asta pentru că aproape toate simulatoarele de vânatoare ne oferă posibilitatea de a vâna „virtual”, însă fără a contoriza reușitele noastre. Ei bine, în Challenge Mode suntem provocați să vânam pe parcursul a 40 de nivele dispuse în ordine crescătoare din punct de vedere al dificultății.

Bineînțeles că nici unui vânător nu poate să îi lipsească din dotare o armă. Astfel că vom beneficia de un adevărat arsenal ce va cuprinde un număr considerabil de arme: puști cu alic, cu lunetă, carabine normale sau semi-automate. Atenție mare, pentru că traiectoria glonțului poate fi influențată de vânt. Asta înseamnă că va trebui să luăm în considerare și acest aspect în momentul fixării cârării pe vreo căprioară.

Date tehnice

Gen: Simulator de vânatoare
Producător: EA Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: Pentium la 200 MHz, 32 MB RAM, MMX, 3DFx, Win95/98

LEVEL



Acestea fiind spuse nu ne mai rămâne decât să ne pregătim echipamentele de vânatoare și să purcedem în pădurea deasă pentru a vâna căprioare. Un singur lucru mai am de adăugat înainte de a încheia acest articol. Nu încercați să faceți același lucru și în realitate pentru că până la urmă ce rost are să ucidem bietele animale așa...just for fun?!

Lexatu' gă cantăr

NERF – ArenaBlast

Ceva care seamănă vag cu Unreal Tournament

Dacă nu v-ați săturat de împușcat prieteni/boți, e cazul să instalați *NERF – ArenaBlast*, produs de Visionary Media, distribuit de Hasbro Interactive și cu sigla ATARI pe carcasa CD-ului. Impresie pe care am avut-o în clipa în care Claude mi-a pus în mână cutia a fost că șefu' mă îndoaie cu jocuri cam puerile pentru aspirațiile mele de mare simulator/quester/strategoman. Mi-am spus că, deh, nu pot să existe atâtea simulatoare pe lumea asta ca să am eu material în fiecare lună și că trebuie să aduc schimbarea în preferințele mele. Și totuși, de ce oare sunt nevoit să încep tocmai cu *NERF – ArenaBlast*, care arată mai mult a desen animat și e arcade get-beget (ATARI spune totul)? M-a cuprins o rece bănuială că o să am dureri de cap. Din nefericire, piatra nu căzu departe de

adevăr, căci *NERF – ArenaBlast* a fost o adevărată tortură pentru nerfii mei.

Luptele din *NERF – ArenaBlast* se dau cu arme, îndrăznește să le spun, ... interesante. Pornirea se face cu un Secretshot II, care conține o infinitate de săgeți roșii. Pe parcurs, ca în orice shooter, pot fi găsite celelalte capodopere, dintre care amintesc doar câteva: ballzooka (o zucă cu mingi care se vrea armă tactică), wildfire (orice asemănare cu Șarpele de Redacție este pur întâmplătoare; trage rapid cu săgeți luminescente), sidewinder (folosește mini-discuri), hypershot (cu lasăr) ș.a. Vă las plăcerea de a le descoperi pe celelalte, adăugând

doar că fiecare armă are și un secondary fire, care înseamnă, ca de obicei, foc mai intens cu risipă de muniție. În afară de sus-numitele arme, jocul mai oferă și pasionantele „Extra pickups”, care duc la o viteză sporită, la putere de foc mai mare, la invincibilitate temporară sau la salturi de batracian tratat cu steroizi. Nu lipsesc nici veșnicele armuri, numite aici powersuit-uri, care protejează jucătorul de bilele, lasărele și săgețile inamicilor. Mai trebuie

menționat că există trei moduri de joc: Point Blast (mecuri de zece minute), Speed Blast (capturarea a șapte steaguri) și Ball Blast (caz în care sunteți nevoiți să loviți șapte ținte cu șapte bile colorate).

Și, ca să nu fie dracul atât de negru, se poate spune, cu ceva strofocări, că *NERF – ArenaBlast* ar putea, în anumite condiții, să ofere puțină, repet, puțină distracție. Go... NERF players!

Miki Maus

Date tehnice

Gen: 1st person shooter
Producător: Visionary Media
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: P 233 MHz
64 MB RAM, MMX, 3DFx,
DirectX 6, multiplayer, Win95/98

LEVEL



LEVEL – mai



Y2K

Uai tu chci....un
quest complex și....



recomand celor care vor purcede în a juca Y2K să se înarmeze cu răbdare și cu nervi tari pentru că doar cu răbdarea trecem marele și vom reuși astfel să ducem acest quest la bun sfârșit.

Hmm...Să nu credeți că Y2K este un joc de proastă calitate. Dimpotrivă, este destul de bine realizat, dar recomandabil doar celor care sunt fani ai acestui gen. Ba mai mult, sunt convins că acestor gameri le va plăcea această realizare a celor de la Interplay. Și...

Minireview

Date tehnice

Gen: Quest
Producător: Interplay
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 233MHz
32 MB RAM, MMX, multiplayer,
Win95/98

LEVEL

mai sunt convins că foarte mulți dintre aceștia au rezolvat deja misterul din casa domnului Buster Everman. Înainte de a încheia aş vrea să îi felicit pe cei care au reuşit să termine Y2K pentru răbdare şi stoicismul de care au dat dovadă pe tot parcursul jocului. La mai mare!!!

Sneicul mileniului



Înainte de a intra în anul 2000 toată tagma posesorilor de calculatoare era speriată de un virus. Și...nu era vorba despre orice fel de virus ci de unul care se zicea că ar fi devastator și care ar fi putut să ducă la apariția unor breșe în sistemul de apărare contra gâdaciilor portocalii de șes și luncă.

Se pare că cei de la Interplay s-au gândit să facă „nițel” haz de necaz și să ne prezinte un joc care poartă numele acestui virus atât de mediatizat. Probabil, cei care stau mai prost la capitolul răbdare nu vor fi în stare să joace Y2K.

De ce? Hm... pentru simplu motiv că nu este un joc foarte dinamic. Totuși, ideea celor de la Interplay este una deosebit de originală. De fapt este singurul joc de acest gen care tratează o asemenea problemă. Astfel că



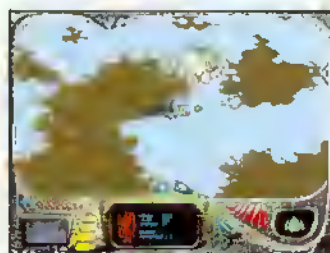
Venerix

Faci ce vrei, dar... vezi ce faci!!!

În timp ce industria jocurilor pe calculator a ajuns și la capitolul boli venerice. Așa că vă rog puțină atenție pentru că urmează ora de anatomie la care am să încerc să vă destăinui tainele mănecărinilor din zona inghinală. Nu... nu este o glumă. Este vorba

despre un joc realizat de o firmă autohtonă (adică de pe plaiurile patriei noastre) numită Bozo SP-FX Productions care tratează această problemă atât de mediatizată în domeniul medical.

Ideea nu este una foarte rea pentru că Venerix are și o latură edu-



cativă. Probabil că unii părinți nu vor fi de acord ca odraslele lor să joace acest titlu dar... Mi se pare pare aberantă o asemenea interdicție. Poate că acești părinți preferă să construiască un gard în jurul piscinei decât să își învețe copii să înocie. Mamă... ce frumos sună! Dar să vă explic despre ce este vorba.

Procesare corectă...

Acțiunea din Venerix se desfășoară într-un decor gen Starcraft în care „nava” noastră este atacată de tot felul de paraziți. Aceștia sunt cei vinovați de apariția bolilor venerice. În momentul în care am reușit să ucidem un astfel de parazit va trebui să elucim de două ori pe stârvul acestuia pentru a ne reface energia. Dar nu este chiar atât de simplu pentru că va trebui să răspundem corect la o întrebare legată

Date tehnice

Gen: Chilăreală de paraziți
Producător: Bozo SP-FX Productions
Distribuitor: Bozo SP-FX Productions
Sistem recomandat: Pentium la 200 MHz, 16 MB RAM, MMX, Win95/98

LEVEL

de aceste boli. În caz că nu vom răspunde corect la întrebări nivelul de energie va rămâne același și astfel vom risca să fim eliminați de paraziții răsculați.

În concluzie nu pot decât să vă recomand acest joc în primul rând datorită spiritului educativ în care este realizat și gameplay-ului „complex” care nu necesită prea multă bătaie de cap. Multă baftă!!!

Sneikus Venericus



The Wheel of time

„Time is a wheel with seven spokes, each spoke an Age. As the wheel turns, the Ages come an go, each leaving memories then fade to legend, then to myth, and are forgotten by time that Age comes again.”

The *Wheel of Time* este un joc first person shooter produs de Legend Entertainment, ce are la bază romanele lui Robert Jordan, un scriitor foarte apreciat al genului science-fiction. Producătorii și-au propus, și au reușit, să revoluționeze lumea jocurilor pe calculator apelând la un amestec de acțiune, strategie, aventură și role playing. Folosind o versiune îmbunătățită a engine-ului utilizat și în *Unreal*, *WoT* dă viață unei lumi legendare, cu aspect medieval, populată de per-

sonaje pe măsură, o lume fantastică luată direct din paginile cărților lui Robert Jordan.

Pentru ca jocul să fie pe deplin înțeles mai întâi ar trebui să-i cunoaștem povestea, care seamănă mai mult cu una de role playing game decât de 3D shooter: „a fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti; de când făcea ploaia pere și răchita mieșunele; de când se băteau urșii în cozi; de când se luan de gât lupii cu mici de se sărutau, înfrățindu-se; de când se poteceva puricele cu nouăzeci și nouă de oca

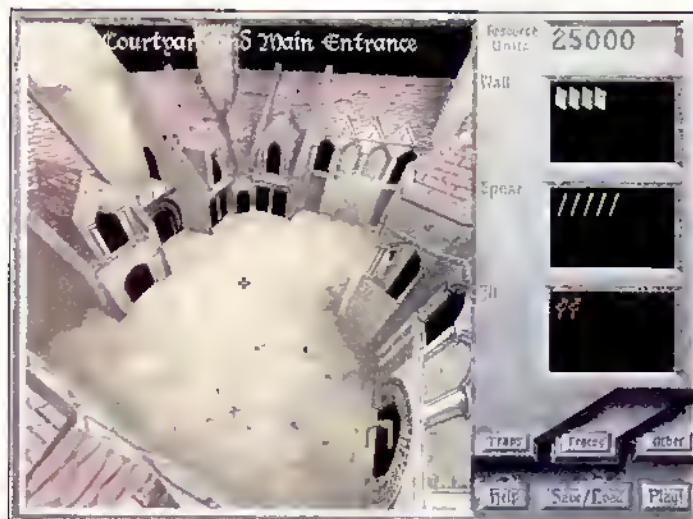
de fier și s-arunca în slava cerului și tot i se părea că este ușor”, a fost o vreme în care lumea nu a cunoscut răul, sau cel puțin una din fețele răului. Se spune că „Creatorul” a creat roata timpului, care este chiar timpul în sine. În momentul în care a avut loc acest eveniment, „Creatorul” l-a închis pe „Cel Întunecat” în afara sferei de influență a roții timpului, făcând astfel aproape imposibilă venirea lui în lumea noastră trecătoare. Însă iată că omeniirea a descătușat din necunoștință de cauză și fără să vrea forțele malefice ale mai sus numitului „Cel Întunecat”. Acestei grave greșeli i-a urmat haosul și distrugerea. Mulți războinici s-au ridicat împotriva noii amenințări, printre aceștia numărându-se și bărbații clanului Aes Sedai. Aceștia din urmă au reușit într-un târziu să-l alunge cu ajutorul unei vrăji puternice pe „Cel Întunecat”, trimițându-l în lumea din care a venit, închizând apoi poarta ce făcea legătura dintre cele două dimensiuni cu ajutorul a șapte sigilii. Bătălia a avut și victime, căci „Cel Întunecat” i-a blestemat pe cei ce l-au învins, trimițându-i pe drumul fără întoarcere al nebuniei. Cei blestemați au continuat opera de destru-

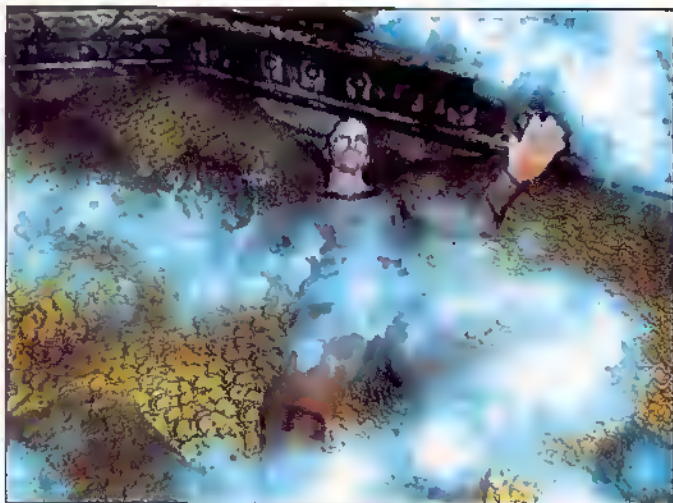


gere începută de „Stăpânul Întunericului”, perioadă cunoscută sub numele de „The breaking of the world”. Femeile clanului Aes Sedai au reușit să-i distrugă pe cei în care încă mai persista răul, însă în vâltoarea acelor vremuri multe sigilii fie s-au pierdut, fie au fost distruse, păstrându-se doar două, în cetatea clanului Aes Sedai, White Tower. Astfel după sute de ani patru forțe opozante încearcă să găsească restul sigiliilor, fiecare din motive proprii, fiind conștienți că patru sigilii ajung pentru a controla închisoarea „Celui Întunecat”.

Ambele moduri de joc, single player și multiplayer, sunt dominate de patru personaje principale: Elayna, The Hound, The Leader of the Children of Light și Ishmael the Forsaken.

Elayna este eroina în pielea căreia vei intra în single player așadar





despre ea voi vorbi mai târziu. The Hound este cel mai misterios dintre cele patru personaje, el fiind personificarea răului ce se ascunde în spatele vechilor ruine ale orașului Shadar Logoth. Preferă să acționeze de la adăpostul umbrelor manipulând cursul evenimentelor de la distanță. Nefiind servitorul „Celui Întunecat”, motivele pentru care caută sigiliile sunt necunoscute. The Children of the Light, sau Whitecloaks cum mai sunt numiți de dușmani, sunt luptători aprigi împotriva celor ce slujesc răul. Din păcate, concepția lor despre rău nu le-a făcut prea mulți prieteni, ei asociind atât pe Aes Sedai cât și pe Forsaken cu „Cel Întunecat”. Conducătorul lor nu-i prea simpatizează pe Aes Sedai așa că e mai bine să-l eviți.

Când „Stăpânul Întunericului” a fost învins, împreună cu el au fost închiși și slujitorii lui, cu excepția unuia, Ishmael. Astfel, acum, după sute de ani, puterile lui au crescut și el este gata de a-l elibera pe stăpânul său, bineînțeles recuperând sigiliile. Fiecare conducător are la dispoziția sa o armată întreagă de monștri și, lucrul cel mai important, câte o cetate în care să-și țină bine păzite sigiliile adunate.

Spre deosebire de jocurile first person actuale ce-ți pun la dispoziție un set de 8-9 arme și muniția aferentă pentru a-ți înla-

tura inamicii și a ajunge la final. *WoT* a renunțat la arme și a optat pentru vrăji și artefacte. Astfel nu vei folosi nici sabie și nici măcar nu vei trage cu arcul, ci vei colecționa ter'angreals, obiecte cu proprietăți magice, numărul lor fiind impresionant de mare. Fiecare



ter'angreal își are proprietățile sale unice, adică poate dezlănțui un singur tip de vrajă. La rândul lor vrăjile se împart în trei categorii: ofensive, defensive și utilitare. Majoritatea vrăjilor ofensive îți caută ținta, jucătorul astfel va trebui să fie preocupat mai mult de vrajă se potrivește mai bine situației. Proiectilele ce-și caută ținta se vor deplasa cu o viteză redusă pentru ca adversarul să aibă timp totuși să riposteze. Acest nou sistem de vrăji este una din părțile cele mai atractive ale jocului pentru că, pe lângă faptul că ai la dispoziție un arsenal ofensiv nemaîntâlnit, au fost introduse și vrăji ca „Freeze” (îngheață ținta), „Reflect” (trimite înapoi proiectilele trimise de in-

mic). „Disguise” (cât timp este activată această vrajă, vei arăta identic cu cel mai apropiat personaj - în jocurile multiplayer pe echipe este extraordinar de utilă), „Shift” (te ajută să treci mai ușor de uși închise; poți trece și prin pereți), acestea sunt doar câteva exemple din totalul celor 40 de vrăji prezente în joc.

O altă inovație a celor de la Legend Entertainment este introducerea unui editor cu ajutorul căruia îți poți amenaja cetatea. Vei spune că majoritatea jocurilor au inclus câte un editor de hărți, și vă voi da dreptate, însă câte îți permit să faci lucrul acesta chiar în timpul jocului. Ai la dispoziție spear traps, tilting stairways, ziduri și chiar gropi.

Single&Multiplayer

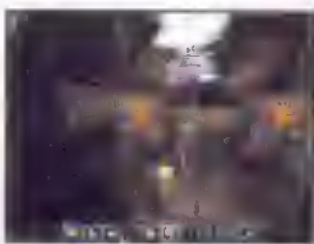
WoT este un 3D shooter unic în ceea ce privește jocul single player pentru că acesta nu este

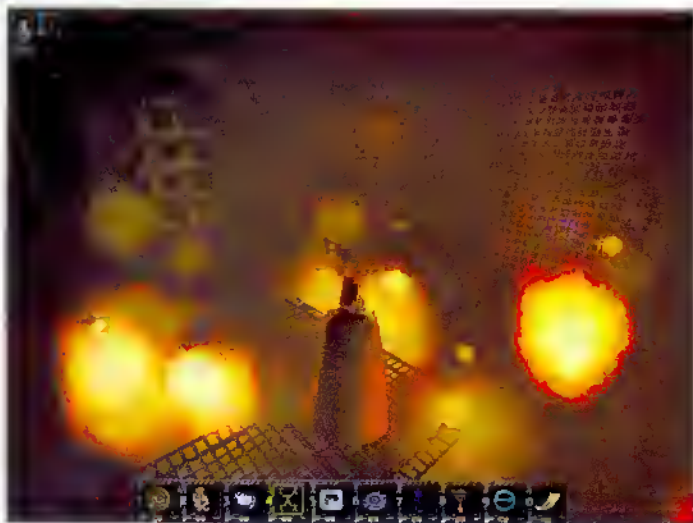


poveștii ai cărei protagoniști sunt Elayna și al ei clan Aes Sedai.

Orice fenece ce poate controla puterea divină. The One Power. de cele mai multe ori ajunge în White Tower pentru a fi antrenată și testată timp de mulți ani. Odată trecut ultimul test, ea trebuie să aleagă dintre cele șapte secte, sau Ajahs, în care este divizat clanul Aes Sedai. Consiliul conducător al clanului, The Hall of the Tower, este alcătuit din câte trei reprezentante din fiecare Ajah. The Sitters, conducătorul, The Amyrlin Seat, și mânia dreaptă a conducătorului, The Keeper of the Chronicles. Elayna face și ea parte din această organizație de femei-vrăjitoare ce au jurat să fie protectoarele sigiliilor. Ea aparține de secta Brown Ajah și are rangul de „Keeper of the Chronicles”.

Țelul tău este de a apăra și recupera sigiliile, iar pe parcursul jocului ajungi să descoperi motivele și intențiile ce se ascund în celelalte personaje. La începutul jocului deții două sigilii. Ele se află în nesiguranță căci o a opta sectă a clanului, o sectă secretă, a cărei membri și-au pus sufletele în slujba „Celui Întunecat” își face simțită prezența în White Tower. După ce timp de mulți ani s-au ascuns, cei ce fac parte din secta Black Ajah, căci despre ea este vorba, ajută o armată venită în căutarea sigiliilor să intre în cetate.





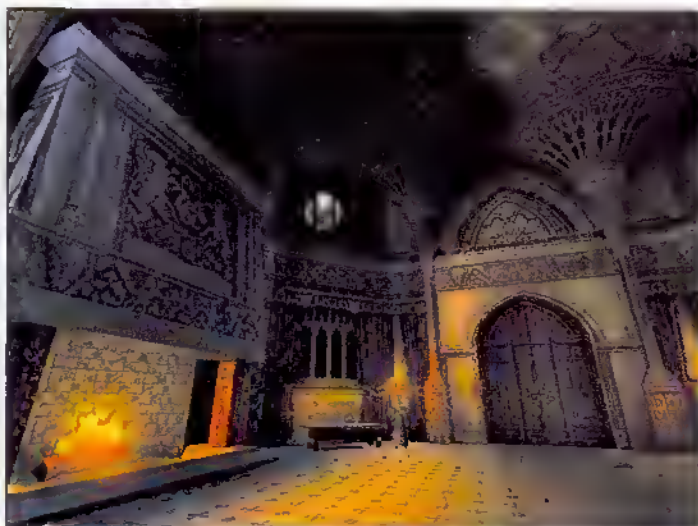
delă. Sigiliile sunt furate iar tu, în persoana Elaynei, ești trimis să-l recuperezi pe unul dintre ele, acestu fiind debutul aventurii tale.

Cheia succesului în single player este punerea în aplicare a unor tactici de luptă ofensivă și mai ales defensivă. Spre deosebire de alte jocuri first person shooter *WoT* pune accentul mai mult pe abilitatea ta de a gândi strategic și mai puțin pe rapiditatea cu care tragi în inamici. Prin intermediul Elaynei intri într-o lume cu care trebuie să interacționezi dacă vrei să duci la bun sfârșit questul ce ți-a fost încredințat. Numeroase elemente de gameplay pe care le-am întâlnit în *WoT* nu sunt specifice genului 3D shooter. De exemplu, în unele nivele ale jocului va trebui să fii un bun strateg și să aplici complexul sistem de vrăji ce-ți este pus la dispoziție pentru a anihila hoardele de Trollocs, monștrii cei mai des întâlniți în joc, iar în altă parte va fi mai indicat să treci neobservat, eventual pentru a spiona și a te orienta ce tactică va trebui să aplici. Ți se dă o mare libertate de a alege, în funcție de situație, calea ce ți se pare ție mai ușor de aplicat și care are după părerea ta mai multe șanse de reușită.

Pe parcursul jocului Elayna va ajunge Amyrlin Seat și va trebui să fure (spre deosebire de Garrett din *Thief* ea fură cu ceva mai mult zgomot și țărăboi) sigiliile ce sunt în posesia adversarilor, explorând teritoriile acestora și intrând până în inima fortărețelor acestora. La un moment dat am revenit în White Tower pentru a respinge un nou atac al slujitorilor „Celui Întunecat”, ca apoi să-mi continui drumul îndreptându-mi pașii spre Mountains of Mist, pe urmele unei

expediții pornită în căutarea unuia dintre sigilii. Membrii expediției sunt capturați de Ishmael iar tu te abați puțin și prin temnițele acestuia ca să dai o mână de ajutor celor rămași în viață. Peripețiile Elaynei și implicit ale tale nu se încheie aici, dar mai mult nu vă voi spune.

În ceea ce privește multiplayer-ul se pare că va fi destul de interesant, fiind disponibile trei feluri de joc: Arena, Citadel și Team; ai libertatea de a alege pe oricare din cele patru personaje principale. Arena va fi tradiționalul deathmatch, iar lupta se va da numai cu ajutorul obiectelor magice, ter'angreals. Modul de joc Citadel adaugă ceva nou luptei, folosirea capcanelor. Începi cu două sigilii ascunse în citadela ce ți este pusă la dispoziție și pentru a câștiga ai nevoie de patru. Nu diferă mult de „capture the flag”: fiecare jucător nu poate căra mai mult de un sigiliu odată, deci va trebui să-le ascundă și să le păzească cu ajutorul citadel editor-ului. Pe lângă capcane poți folosi și trupe, ce diferă de la personaj la personaj. Al treilea mod de luptă este cel în echipă care este o extensie a jocului Citadel.



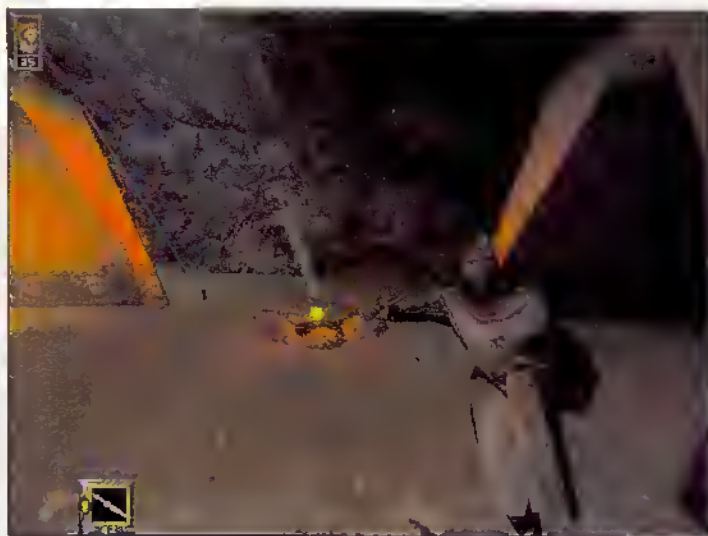
Dreptul la opinie

Povestea jocului nu ar fi fost atât de captivantă dacă creatorii jocului nu ar fi știut cum să o prezinte. La începutul fiecărui nivel ți sunt date sfaturi pentru a duce la bun sfârșit obiectivele secundare și bineînțeles pe cel principal, iar prin intermediul plăcutei voci a Elaynei firul epic ți este prezentat gradat, pe măsură ce noi elemente se adaugă poveștii. Printr-o serie de cut-scene-uri muncite, dialoguri bine gândite și informative, povestea ți face treaba și te trezește absorbit în aventura Elaynei.

Grafica și sunetul se armonizează aproape perfect creând o atmosferă pe care sincer nu am mai întâlnit-o într-un first person shooter. Clădiri ca White Tower și Citadel of the Forsaken se bucură

frumusețe grafică a jocului.

Senzația pe care o ai atunci când explorezi ruinele orașului Shadar Logoth, nivelul al doilea, este cea mai realistă senzație de horror întâlnită într-un 3D shooter. Începând de la muzică, ce te face să crezi că la următorul pas te vei trezi cu o pereche de ghiare în spate, continuând cu sunetele ce acompaniază fulgerele ce spintecă cerul, și terminând cu grafica ce dă contur unui oraș părăsit cuprins de întuneric, totul contribuie la realizarea unei atmosfere terifiante. Am rămas plăcut impresionat când am observat cât de „întunecos” este făcut întunericul și că în acel întuneric se mișcă și o pereche de ochi roșii, aparținând bineînțeles unui monstru ce urăște chiar și lumina fulgerelor. Acest monstru se ascunde mereu în locurile întunecoase și nu-i place să dai nas în



de o realizare grafică de excepție, pornind de la arhitectură și mergând până la îmbinarea culorilor; chiar și așezările în aer liber arată realist. Din păcate vei avea nevoie de un Voodoo 3 sau un Tnt2 în varianta ultra ca să te bucuri de adevărata

boi cu el, reacționând foarte agresiv, urmărindu-te până fie moare fie te omoară, chiar dacă te refugiezi în apă.

Folosirea obiectelor magice poate va fi puțin dificilă la început pentru că va trebui să cauți chiar în focul bătăliei prin listele de ter'angreals. Multe vrăji pot fi folosite împreună, ducând la o groază de posibilități; mai întâi îngheți inamicul ca apoi să-l prăjești cu ajutorul vrăjii Balefire, vrăjă asemănătoare ca efect cu un railgun+quad damage. Am observat că creatorii jocului au știut să plaseze bine obiectele, de obicei water, air și fire shields sunt întâlnite acolo unde ai absolută nevoie de ele. Chiar este un nivel în care înoși printr-un canal și trebuie să colectezi toate water shield-urile pe care le întâlnești ca să nu te sufoci. Vrăjile Shift, Exchange places și Trap-detection sunt de asemenea plasate în aceeași

Date tehnice

Gen: RPG/shooter
 Producător: Legend Entertainment
 Distribuitor: Infogrames
 Ofertant: Best Computers
 Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
 Sistem recomandat: P 200MHz
 32 MB RAM, MMX, Direct X,
 multiplayer, joystick, Win95



manieră, adică unde-ți trebuie. Există vrăji vechi, dar majoritatea sunt noi și frumos gândite.

La categoria minisuri putem aminti doar câteva, ca exemplu dau nivelul în care Elayna trebuie să-i salveze pe membrii expediției, nivel despre care am amintit ceva mai devreme; ea trebuie să înfrunte mai multe valuri de ataca-

tori, din ce în ce mai puternici, dar am avut surpriza ca nici după 15 minute de joc să nu apară nici măcar un monstru. Oricum problema s-a rezolvat prin repomirea nivelului. Un alt minus este adus de viteza cu care arcașii Whitecloak trag în ține, săgețile ajung instantaneu.

Concluzia se trage de la sine. *Wot* se dovedește a fi un joc excelent din

toate punctele de vedere: un scenariu interesant și plin de fantazie, o atmosferă absolut unică care reușește să genereze un feeling pe măsură, idei bune ideal puse în practică, aduce o mulțime de lucruri noi, chiar dacă nu este original din toate punctele de vedere face un pas mare și îndrăzneț zic eu în lumea first person-urilor. Acceptați

decă provocarea și elafți-vă aptitudinile tactice salvând lumea de la piere.

Am reușit să vă conving? Bine. Dacă nu, jucați totuși jocul pentru că șansele să-mi dați dreptate după aceea sunt foarte mari și ar fi păcat să pierdeți o asemenea experiență.

Ionuț Rusu, Iași



Iată, își face debutul în acest număr al revistei noastre o nouă rubrică: Reader's Review. Entusiasmați-vă, fideli cititori, dar cu măsură. Pentru că, deși am alocat patru pagini noii rubrici în numărul de față, pentru a o face mai ușor remarcabilă, aceasta va avea numai două pagini în viitor. De aceea, review-urile pe care le veți trimite vor trebui să cuprindă între 7000 și 9000 de caractere cu „space” cu tot (de poze ne ocupăm noi), iar subiectul lor să fie jocuri nu mai vechi de 4-5 luni, despre care încă nu s-a scris în revista noastră nici un review.

Articolele primite la redacție vor deveni proprietatea editurii Vogel Publishing și nu se vor returna. Ne rezervăm dreptul de a opera asupra articolelor primite orice modificări pe care le considerăm necesare.

În funcție de materialul primit de la voi, este posibil să publicăm articole întregi, sau numai colaje și serii de citate din acestea, eventual cu comentariul nostru, mai în glumă, mai în serios. Am vrea să sperăm că „Review-ul Cititorului” va fi în primul rând o rubrică în care ne vom face surprize plăcute reciproc.

Might & Magic VIII

Crezi că ești destul de puternic să faci o alianță pentru a-l distuge pe Escaton - Destroyer of the Worlds? Răspunsul, în rândurile de mai jos!

Acest articol nu se vrea a fi mama tuturor articolelor, nici nu poate fi un „walkthrough” în toată regula, pentru că nu mi-ar ajunge toată revista ca să vă povestesc tot ceea ce trebuie făcut pe parcursul acestui titlu. Deci, pot afirma doar că rândurile de față sunt niște „RPG guidelines” care vă vor face viața mai ușoară în acest joc!

Note pe un colț de hârtie

Expert poți deveni dacă ai un skill de 4 și între 500 și 1000 de gold, depinde de skill sau de magia pe care o dorești! Pentru Master trebuie un skill de 7. Există însă și excepții, cum ar fi Master-ul de la Merchant care îți cere să ai și 50 la Personality (păi, un neguțator fără de personalitate este un mic zero)! Pentru Grandmaster este nevoie de un skill de 10 și anumite statusuri aduse la 50. La Grandmaster-ul de Alchemy treaba stă cu totul altfel, și anume, un skill de 10, să fii Lich (un quest) și să ai câte un ingredient de grad maxim! Poate vă întrebați de ce? Păi, este foarte simplu, cu ajutorul Grandmaster skill un Lich poate crea poțiuni negre (Black Potions) care măresc

permanent fiecare status cu 50 de unități!!! Deci... ?

Grandmasterii se află în cele 4 plane corespondente (Grandmaster of Fire este în Plane of Fire).

Magiile

Fire Magic este utilă datorită vrăjilor distructive pe care le poate folosi Necromancer-ul și mai are o vrajă utilizată foarte mult de către mine personal (la începutul jocului) și anume Fire Aura care adaugă damage de foc la fiecare armă, temporar. Water Magic pe departe cea mai folositoare pentru magiile de Water Walk, Town Portal (valabilă pentru șase orașe din joc), Enchant Item și în final Lloyd's Beacon (ești teleportat instantaneu între două locații în joc). Light Magic aparține numai pre-

otului, iar necromancerul se poate specializa în





Dark Magic. Nu vreau să mă apuc acum să povestesc despre Soul-drinker (Dark) sau Shrinking Ray sau ce să mai zic despre Day of the Gods sau Destroy Undead. Toate acestea pe care vi le-am enumerat sînt extrem de utile în anumite puncte ale jocului sau chiar pe tot parcursul lui!

Quest-uri pentru Grandmaster

Necromancer-ul poate deveni Lich (Shadowspire) dacă are Lost Book of Khel (Uplifted Library – Dagger Wound Island) și Lich Jar care se află în Mad Scientist Laboratory din Shadowspire.

Vampire se transformă în Nosferatu (Shadowspire) dacă are Remains of Korbu (în Ironsand Desert la Cyclops Lair) și Sarcophagus (Ravage Roaming în Tomb of Korbu), aceste două obiecte le duci celui din Shadowspire.

Minotaur Lord (Ravage Roaming) – Axe of Balthazar o găsești în Dark Dwarf Mines în Alvar, o duci în Dagger Wound Island să fie autentificată de șeful caravanei (în casa șefului – Dadeross) și o predai în Ravage Roaming în Balthazar Lair.

Priest of the Sun (Murmurwoods) – cartea Prophecies of the Sun o găsești în Abandoned Temple din Dagger Wound Island.

Champion (Garrote Gorge) – îi duci lui Sir Charles Quixote sulița Ebonest aflată în Mad Scientist Laboratory.

Dragonul poate deveni Great Wyrn dacă distrugi toți Dragon Hunterii și-i duci sabia Sword of Whistlebone.

Dark Elf poate deveni Patriarch în cazul în care o găsești pe Cauri Blackthorne în Murmur-

woods (ea este afară împierîrită de Greater Basilisk și o poți găsi dacă pornești de la Circle of Stone spre NW) și te întorci în Alvar pentru a fi avansat în „grad”.

War Troll dacă găsești Ancient Homeland of Trolls care este localizată tot în Murmurwoods.

Aceste Quest-uri sînt necesare pentru a deveni Grandmaster, deci, aș putea spune că sînt mai mult decît necesare.

Quest-uri pentru Alianță

Quest-ul pentru alianța cu Minotaurii este cel mai simplu. În Balthazar Lair trebuie să golești tunelurile care sînt inundate. Pentru a face acest lucru va trebui să activezi manetele în următoarea ordine: A, B, C, E, G, D, J, C, E, F, D, I, C și în sfîrșit tragi de maneta cea mai de jos (cea care nu are inscripționat nimic lângă ea).

Dacă distrugi Skeletorn Transformer-ul din Necromancer's Guild vei putea să te aliezi cu Priests of the Sun. La acest transformer nu ajungi decît dacă-l iei cu tine pe Dyson Leyland (aceeași situație și dacă vrei să recuperezi Nightshade Brazier din Temple of Light), iar secvența manetelor este 13254 pornind de la stînga spre dreapta. Cu Necromancerii te aliezi dacă recuperezi Nightshade Brazier din Temple of the Sun.

Cu Crusaderii te aliezi dacă îi duci lui Sir Charles Quixote oul de dragon aflat în fortăreața lui Zog (Ravage Roaming), iar în cazul în care același ou îl dai șefului Dragonilor te vei alia cu Dragonii.

Quest-uri secundare <Dagger Wound Island>

Power Stone trebuie predată lui Frederick Talimere care va veni cu tine.

Celelalte trei scroll-uri de Cure Disease se află în Abandoned Temple și pe insula de dinainte.

Fratele lui Rohtnax îl găsești pe prima insulă unde te teleportezi.

Antidotul (Anointed Herb Potion) îl găsești în Smuggler's Cove în Ravenshore.

Idol of the Snake se află în Abandoned Temple unde se află și cartea Prophecies of The Sun.

<Ravenshore>

Trebuie să câștigi la Arcomage în toate cele 11 taverna din Jadame, nimic mai simplu, nu (am observat că ultimul – cel din Regna Island – joacă la resurse)?

Serisoare lui Edgar Fellmon trebuie să ajungă la șeful smuggler-

ilor (Smuggler's Cove se află în estul hărții), iar acesta îți va mai da un quest și anume să o salvezi pe fiica lui care se află în subsolul Ogre Fortress din Alvar. Tot Arion Hunter îți va da o raport fals pe care să-l predai piratului din taverna de pe Regna Island.

Extermini toți lupii, inclusiv cei din peșteră, iar pieile le vinzi. Pentru pieile de Naga (din Garrote Gorge) tot aici se află cel care le cumpără.

<Alvar>

Cele trei bucăți de brînză sînt în clădirile „... of Eep” aflate în Ravenshore, Garrote Gorge și Ravage Roaming, iar cel căruia





trebuie să i le predai se află în Alvar.

Trebuie să îi omori pe toți Ogres din regiunea Alvar, inclusiv pe cei de pe platoul de deasupra fortăreței.

<Ironsand Desert>

Poțiunile de Fire Resistance se pot fabrica doar dacă Necromancer-ul (care va deveni Lich, nu?) este Master în Alchemy, iar formula este: Red and Orange Layered + Yellow and Green Layered. (Green = Blue+Yellow iar Orange = Red+Yellow). Tot aici îl vei găsi pe cel care cumpără Royal Wasp Jelly (găsești în Hive în Ravenshore).

<Garrote Gorge>

Dacă vrei să duci la îndeplinire quest-ul în care trebuie să omori

toți dragonii, inclusiv pe cei din peșteră, sfatul meu este să te aliczi cu Crusaderii. În schimb, dacă iei quest-ul să distrugi toți crusaderii, te vei alia cu Dragonii.

Drum of War se află în fortăreața Naga iar Dragonbane Flower (pe malul râului în interiorul canionului) poate fi livrată la ambii doritori.

Jadame – curs de istorie (sau „Așa cum au procedat Salvatorii Jadame-ului”)

Îi raportezi șefului caravanei, Dadeross, despre evenimentele care se petrec în Dagger Wound Island iar acesta te va trimite să-i duci scrisoarea lui Elgar Fellmon (negus-

torul din Ravenshire – în Merchant House). Fellmon îl va șantaja pe Arion Hunter (Smuggler's Cove) și te va mai trimite să discuți cu șeful lui din Alvar. Pasul următor va fi să mergi în Ironsand Desert, să găsești un martor la erupția lacului de foc și să-l aduci în fața șefului ghildei



din Alvar. Troll-ul, ca să vină cu tine, îți va cere să depui cenușa fratelui său în mormântul familiei. După ce rezolvi și această mică problemă poți să te întorci în Alvar, unde pentru binele Jadame-ului (și al tău) vei fi nevoit să încrepești o alianță între Dragonii din Garrote Gorge, vânătorii de dragoni conduși de către Sir Don Quixote și ei aflându-se tot în Garrote Gorge, Preoții Soarelui (Priests of the Sun) din Murnurwoods, Necromancerii din Shadowspire și Minotaurii din Ravage Roaming. Pentru ca această alianță să aibă cea mai mică șansă de succes, va fi nevoie ca să convingi trei din aceste cinci principale facțiuni ale continentului Jadame. Consiliul alianței își are sediul în Ravenshore, iar ei îți vor da următoarea misiune. Consilierii te vor trimite să distrugi flota Regnan. Pentru aceasta va fi nevoie să ajungi pe Island of Regna și acest lueru nu se poate înfăptui decât dacă ieși submarinul de pe Dagger Wound Island. Odată ajuns pe Dagger Wound Island intri în Abandoned Pirate Keep unde vei găsi muniția potrivită pentru timul de afară. Distrugi flota și te întorci la consiliu. regina Catherine Ironfist și Xantor (un magician foarte puternic) au ajuns, iar tu trebuie să

faci tot posibilul să-l ajuți pe Xantor. Xantor te va trimite să recuperezi 4 „Heart of...” din cele 4 plane: Water, Fire, Earth și Air și din aceste obiecte îți va face Conflux Key cu ajutorul căreia vei putea

intra în Escaton Crystal. În Escaton Crystal vei găsi un portal spre Plane Between Planes care-l activezi de la panoul respectiv tastând codul de culori necesar. În Plane Between Planes se află inehisoriile celor patru lorzi (Water, Air, Earth și Fire) și Escaton's Palace. Intri în palat, vorbești cu Escaton și îi răspunzi la

WEAPONS	EXPERT	MASTER	GRANDMASTER
Sword	Ravenshore	Garrote Gorge	Regna Island
Dagger	Alvar	Ravenshore	Regna Island
Axe	Garrote Gorge	Ravenshore	Ravage Roaming
Staff	Ravenshore	Ironsand Desert	Shadowspire
Mace	Ravenshore	Garrote Gorge	Ironsand Desert
Spear	Ravenshore	Alvar	Dagger Wound
Bow	Dagger Wound	Ravenshore	Alvar
MAGIC			
Air	Dagger Wound	Ravage Roaming	Plane of Air
Water	Ravenshore	Ironsand Desert	Plane of Water
Fire	Ravenshore	Alvar	Plane of Fire
Earth	Dagger Wound	Alvar	Plane of Earth
Spirit	Ravenshore	Garrote Gorge	Murmurwoods
Body	Dagger Wound	Garrote Gorge	Murmurwoods
Mind	Alvar	Ravage Roaming	Murmurwoods
Light	Ravenshore	Murmurwoods	Regna Island
Dark	Alvar	Shadowspire	Regna Island
ARMOR			
Leather	Dagger Wound	Ravage Roaming	Ironsand
Chain	Ravenshore	Alvar	Regna Island
Plate	Dagger Wound	Ravenshore	Garrote Gorge
Shield	Alvar	Shadowspire	Garrote Gorge
MISCELLANEOUS			
ID Item	Alvar	Dagger Wound	Shadowspire
ID Monster	Garrote Gorge	Murmurwoods	Ravenshore
Alchemy	Alvar	Murmurwoods	Dagger Wound
Armsmaster	Garrote Gorge	Dagger Wound	Regna Island
Bodybuilding	Dagger Wound	Garrote Gorge	Ironsand Desert
Learning	Murmurwoods	Shadowspire	Garrote Gorge
Meditation	Ravenshore	Alvar	Shadowspire
Merchant	Dagger Wound	Alvar	Ravenshore
Repair Item	Ravenshore	Garrote Gorge	Murmurwoods
Disarm Trap	Dagger Wound	Alvar	Regna Island
Perception	Alvar	Shadowspire	Ravage Roaming
Regeneration	Ironsand Desert	Murmurwoods	Dagger Wound
ABILITIES			
Vampire	Shadowspire	Shadowspire	Shadowspire
Dark Elf	Alvar	Ravenshore	Alvar
Dragon	Garrote Gorge	Garrote Gorge	Garrote Gorge



ghicitori (răspunsurile se află pe pagina ruptă din Merchant House of Alvar în Ravenshore) astfel: Prison (1), Inside (2) și Egg (3). Escaton îți va da niște chei (Ring of Keys) pe care le vei folosi ca să poți intra în închisorile celor patru Lorzi. Li salvezi, și ... gata jocul!!!

Observații de sfârșit

După ce ai completat questurile din Murmurwoods (cel în care trebuie să o salvezi pe Dark „Elfia” ca cel din Alvar să te facă Patriarch) și cel din Shadowspire din Mad Scientist Laboratory (după ce recuperezi sulia Ebonesl, și îi dai, din Ravenshore de la Dervish Chevron, antidotul cavalerului Blazeu Stromlance, care este ținut în camera de la etaj), cei doi se vor afla la dispoziția ta în Adventurer's Inn, și, crede-mă că sunt foarte buni amândoi! Păcat că eu am ales ca personaj principal un Dark Elf și n-am folosit-o pe Cauri pentru că aveam nevoie de abilitățile celorlalte și nu mi-am permis că am două personaje de același tip.

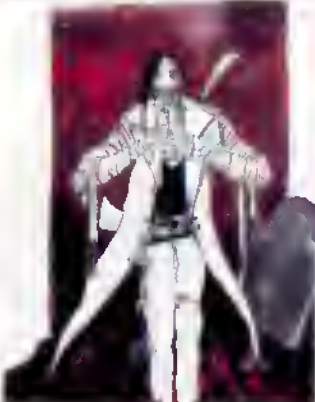
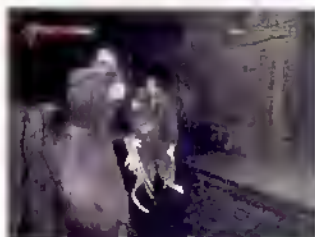
Plane of Water se află în Ravage Roaming, Plane of Fire în Ironsand Desert, Plane of Air în Murmurwoods și Plane of Earth în Dagger Wound Island.

Pe tot parcursul jocului n-am găsit Eclipse Shield (există presupuneri că s-ar afla în Necromancer's Guild) și n-am reușit să deschid Vault of Time iar la Druid Circle of Power nu am reușit să-i găsesc nici o folosință.

experista' de serviciu -
K'shu



Nightmare Creatures 2



Continuarea unui titlu care a avut oarece succes la posesorii de console

Probabil că cei cu vechime în domeniu au avut de-a face cu primul titlu al acestei serii (dacă poate fi numită serie la cele două episoade ale sale), și știu deja că este vorba despre înfruntarea dintre rău, reprezentat de Adam Crowley și armata sa de monștri, și bine, adică personajul pe care am avut noi ocazia să-l controlăm, și care se numea Wallace. Acest Wallace, atras de viața de noapte din Londra, locul în care toată acțiunea se desfășoară, se încurcă cu tot felul de persoane dubioase. Una dintre aceste persoane, îl aruncă în brațele lui Adam și ale monștrilor lui, și eroul cel bun sfârșește înțemnițat, chinuit zilnic de cruzii săi inamici.

Revenire...

Noul titlu al celor de la Kalisto revia acțiunea predecesorului său. După o sută de ani, Wallace se întoarce, mai nervos ca niciodată. Se pare că tipul este nemuritor, dacă a stat la naftalină un secol și vine hotărât să nu ierte nimic. The bad guy, Adam Crowley, după ce și-a refăcut forțele, a tras o vrajă mare, aproape la fel de mare ca a celor din parlament,

și a reușit să invoce o entitate super-puternică, alături de care este decis să cucerească lumea. Se pare că cei doi se vor înfrunta din nou. De această dată, binele trebuie să învingă.

Și de această dată, nu mai avem de a face cu un simplu action-game. În *Nightmare Creatures 2*, scenele de acțiune se vor împleti cu secvențe de luptă (gen *Mortal Kombat*) și cu cele dedicate vrăjilor de care dispun personajele care se confruntă. Toate aceste părți ale jocului se vor desfășura la persoana a treia. Acțiunea are loc tot în Londra (dar și în Paris și alte orașe celebre), dar

spațiile în care personajul are libertate de mișcare sunt mult mai mari. De asemenea, s-a lucrat mult și la AI-ul inamicilor, și acest lucru va putea fi văzut mai ales în timpul luptelor. Orice lovitură pe care o vom repeta de prea multe ori va fi „învățată” de către oponentul nostru,

care va găsi răspunsul la această lovitură extrem de repede. Reacția în momentul în care un personaj controlat de calculator este lovit, va depinde în foarte mare măsură de forța și de direcția loviturii.



...în forță!

Cei de la Kalisto au muncit mult la această producție, și acest lucru este vizibil mai ales în aspectul grafic al jocului. Este folosit un engine total nou, despre care producătorii spun că face față cu brio aglomerărilor de personaje. Chiar dacă într-un spațiu extern, pe un fundal alcătuit din clădiri sumbre și străzi întunecate, vreo cinci-șase personaje trag o cal-teală, jocul nu se va sacada deloc. Cursivitatea nu va fi deloc afectată de multitudinea de detalii necesare unei asemenea scene. Calitatea imaginii este și ea la înălțime, atât cât putem cere de la un astfel de suport.

Sunetele sunt menite să întregască atmosfera sumbră ce caracterizează locurile în care se va desfășura acțiunea. Așadar, dacă sunteți pasionați de jocuri de acțiune third-person, aveți acum ocazia să vă diversificați gama de titluri preferate cu unul nou: *Nightmare Creatures 2*.

Dr. Pepper

Gen: Action-adventure
Producător: Kalisto
Distribuitor: Konami



ECW Hardcore Revolution

Dacă titlul nu o spune, o spun eu: este vorba despre un simulator de wrestling.

Care, cum era de așteptat, vine de la experții incontestabili ai acestui gen de simulatoare, Acclaim. Numele complet al acestui nou simulator de wrestling este *Extreme Championship Wrestling Hardcore Revolution*, dar în spatele acestui nume pompos se ascunde un produs care prezintă multe similități cu *WWF Attitude*, al acelorași producători. Diferă doar personajele. Asta deoarece *Extreme Championship Wrestling* este o organizație care există și în realitate, care spre deosebire de *WWF* sau *WCW* pune un accent mai mare pe violență decât de spectacol. Acest lucru, care în realitate nu poate fi decât oribil, prinde bine într-un astfel de simulator, deoarece fanii genului nu prea au avut ocazia să pătrundă și în lumea *ECW*. Să intrăm deci în ring, plini de curaj, și să vedem ce ne așteaptă.

Gong!

Aminteam de similitudinile destul de izbitoare cu *WWF Attitude*. Ca să nu bată chiar deranjant la ochi cei de la *Acclaim* au introdus în *ECW Hardcore Revolution* o serie de mișcări noi, mai ales scheme de finalizare, care vor face deliciul fanilor. Mai iese în evidență și prezența reprezentantelor sexului frumos (că slab nici nu încapе vorba), care vor lupta asemenea băiețașilor, folosind aceași gamă de scheme. Așa ceva chiar că nu am mai avut ocazia să vedem pe ecranele monitorelor (sau ale televizoarelor), și va fi o adevărată premieră să auzim strigătele războinice ale unei wrestlerite supărate.

Punctul forte al acestei producții este reprezentat de posibilitatea mutării luptei în afara ringului. Această posibilitate am mai întâlnit-o și la alte titluri ale genu-

lui. Țineți minte este interacțiunea cu personajele din public, aruncatul adversarului peste spectatorii din primele rânduri, care îngroziți se fereau din calca „zburătorului”, sau obiectele care nu le lipseau unora dintre luptători. Ei bine, veți rămâne cu ele doar în minte, pentru că cei de la *Acclaim* nu s-au deranjat să le introducă în această nouă producție, cu toate că le-ar fi asigurat un succes imens în rândul fanilor de astfel de simulatoare.

Cu totul nou ar mai fi, cică, sunetele. Spun producătorii, nu eu, care nu prea am reușit să înțeleg ce poate fi nou la sunetele unui simulator de wrestling. Cu toate acestea *ECW Hardcore Revolution* nu poate deranja pe nimeni. Este un alt simulator de astfel de sport, pe care cei cu adevărat împătimitji îl vor savura cu siguranță.

Dr. Pepper



Gen: Simulator de wrestling
Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim



Jocul - Zeul Mileniului Trei

Unul din aspectele cele mai importante pentru „impresia artistică” pe care o face un joc asupra celor care îl privesc este animația. Aduceți-vă aminte de „*Prince of Persia*”. Acest joc arcade tipic, în care jucătorul, în rolul unui tânăr viteaz, străbătea zeci de kilometri de temnițe pentru a o salva pe alcașa inimii sale, a impresionat în primul rând prin calitatea animațiilor personajului. Dacă faceți o comparație între acest joc și altele asemănătoare din acea vreme

(„*Jill of the Jungle*” sau „*Dangerous Dave*”, de exemplu) vă puteți da seama cât de important a fost sistemul de animație pentru succesul jocului.

Acest exemplu se referă la un joc 2D, dar animația este la fel de importantă și într-un joc 3D. Să comparăm animațiile fluente și realiste ale unor jocuri ca *Unreal Tournament* sau *Half-Life* cu animațiile ciudate ale dinozaurilor din *Trespasser*. Dacă în *Unreal* animațiile sunt cumva puse în umbră de calitatea texturilor, ele sunt

totuși suficient de bune ca să nu contrasteze. În *Half-Life*, animațiile au un rol foarte important în construirea atmosferei jocului și, chiar dacă mai au unele mici scăpări, sunt atât de bine concepute încât nu ne dăm seama de aceasta. În *Trespasser*, însă, defectele animațiilor sunt atât de mari încât nu pot fi trecute cu vederea (eu n-am reușit să ucid nici măcar un dinozaur din cauza balansului anormal al brațului care ținea arma - pur și simplu, mă amețea...).

Dar poate că importanța

animațiilor se vede cel mai bine în alte tipuri de jocuri 3D, nu în first-person shooters. Comparați *NHL 98* cu *Acta Hockey* sau *Fifa 98* cu *World League Soccer* (am pus alături jocuri apărute cam în aceeași perioadă) și veți înțelege ce vreau să spun...

Dacă în jocurile 2D animațiile personajelor și ale obiectelor se bazează exclusiv pe sprites, secvențe de imagini succesive al căror principiu de funcționare ar trebui să vă fie familiar, fiind același ca în cazul desenelor animate, pentru jocurile 3D animațiile se realizează într-un mod puțin diferit.

Să vedem mai întâi ce anume se poate anima într-un joc.

Animația obiectelor

Obiectele sunt acele elemente ale jocului asupra cărora jucătorul poate interveni (butoane, lăzi, mobilier, uși, lifuri etc.). În general, un obiect este unitar (format dintr-un singur element), astfel încât animația sa se aplică asupra obiectului în ansamblu.

Astfel, o ușă se deschide fie rotindu-se în jurul unei axe corespunzând poziției balamalelor, fie alunecând în lateral. În primul caz, se aplică o rotație în jurul unei axe fixe, predefinite; în al doilea caz, ușa suferă o translație pe o direcție fixă.

În jocuri nu vom întâlni prea des obiecte care să fie formate din mai multe părți. De aceea, animațiile obiectelor se reduc la rotații și translații, o animație putând fi astfel perfect de finită printr-o formulă matematică.

Animația personajelor

Personajele sunt elemente ale jocului cu mult mai complexe (din punct de vedere al animatorului) decât obiectele. Explicația acestei complexități constă în alcătuirea personajelor - în general, ele sunt formate din mai multe elemente între care există conexiuni și reguli de mișcare. Un personaj umanoid, de exemplu, are un trunchi de care sunt legate picioarele și mâinile





prin articulații. Apoi, fiecare mână este alcătuită din mai multe elemente (degetele, palma, antebrațul, brațul, umărul) care sunt legate între ele și care au anumite libertăți de mișcare (nu se pot deplasa decât într-un anumit fel, în funcție de poziția celorlalte elemente).

Există mai multe metode de realizare a animațiilor care permit realizarea acestui tip de legături complexe. Ele tratează elementele care alcătuiesc personajele ca o ierarhie, stabilind cu exactitate ordinea de tratare a elementelor și influența pe care fiecare dintre ele o are asupra celorlalte.

Forward Kinematics

Forward Kinematics (termenul comun folosit este FK) este cea mai veche metodă de animație a unei ierarhii de obiecte. Folosind FK, fiecare element al unei ierarhii este tratat individual și în ordine – pentru ca un anumit element situat în partea finală a ierarhiei să fie pus într-o anumită poziție, toate celelalte elemente care îl preced trebuie să fie deplasate manual în poziția corectă. Practic, mișcarea elementelor înaintate se transmite numai de la elementul superior la cel inferior, de la „părinte” (elementul primar) la „copil” (elementul derivat).

Majoritatea programelor vechi de animație nu permiteau decât folosirea FK; principalul dezavantaj al FK devenea evident în momentul în care încercai să păstrezi un personaj cu piciorul lipit de pământ, să zicem, în timp ce își deplasa celălalt picior. Datorită structurii ordonate a FK, erai nevoit să miști piciorul, să îndoi genunchii,

să flexezi articulația călcâiului și abia apoi să te asiguri că laba piciorului și-a păstrat poziția.

Același lucru se petrecea și în cazul menținerii fixe a mâinilor – pentru determinarea poziției pulmei, trebuiau întâi deplasate elementele superioare ierarhic: brațul și antebrațul.

3.2. Inverse Kinematics

Inverse Kinematics (termenul comun folosit este IK) este cea mai folosită metodă de animație a unei ierarhii de obiecte. După cum spune și numele, ea este opusă ca mod de tratare metodei Forward Kinematics: astfel, în IK, fiecare element al ierarhiei este deplasat în așa fel încât un element inferior ierarhic să capete o anumită poziție sau orientare. Practic, în IK, mișcarea se transmite în ambele sensuri – în sus, de la copil la părinte, conform regulilor de IK stabilite, și în jos, de la părinte la copil, ca moștenire clasică FK, cu restricțiile care decurg din regulile de IK.

Folosind IK, atunci când un animator vrea să deplaseze laba piciorului unui personaj, în mod automat, piciorul se destinde sau se întinde conform regulilor de mișcare, astfel încât să se ajungă la efectul dorit (poziționarea corectă a labei piciorului). Atunci când corpul personajului se mișcă, elementele intermediare (soldul, genunchiul) se deplasează astfel încât să mențină laba piciorului în poziția dorită. IK este deci mult mai comod de utilizat pentru animatori.

Un dezavantaj al IK îl constituie necesitatea existenței unui set de reguli foarte precise care sta-

bilesc modul de deplasare al elementelor ierarhiei și limitele acestor deplasări. Astfel, pentru a realiza o animație realistă, limitele de des-tindere/întindere ale diferitelor părți care alcătuiesc un personaj de formă umană trebuie să fie cele care există și în realitate (capul nu poate fi ră-sucit la spate, de exemplu). Este foarte dificil să definești cu exactitate aceste reguli, iar implementarea unui sistem performant care să respecte cu strictețe aceste reguli este încă și mai dificilă.

Motion Capture

Motion capture (mocap, pe scurt) nu este practic o tehnică de animație, ci o tehnică prin care se pot înregistra informații reale asupra poziției și vitezei unui corp. Folosind motion capture, se pot înregistra mișcările unui actor, iar aceste informații pot fi folosite pentru a crea animații.

Evident, motion capture nu este o soluție decât pentru jocurile





realiste, în care personajele sunt ființe umane sau cel mult umanoide, aceasta deoarece există tentația de a importa direct informațiile înregistrate, fără a le mai prelucra, pentru a crește productivitatea. Dacă pentru anumite jocuri (cum ar fi simulatoarele sportive - vezi seria *FIFA*) motion capture este într-adevăr unealta potrivită, îmi imaginez cu greu cum ar putea fi ea folosită pentru a crea animația unui dragon sau a unui extraterestru miriapod.

4. Stocarea animațiilor

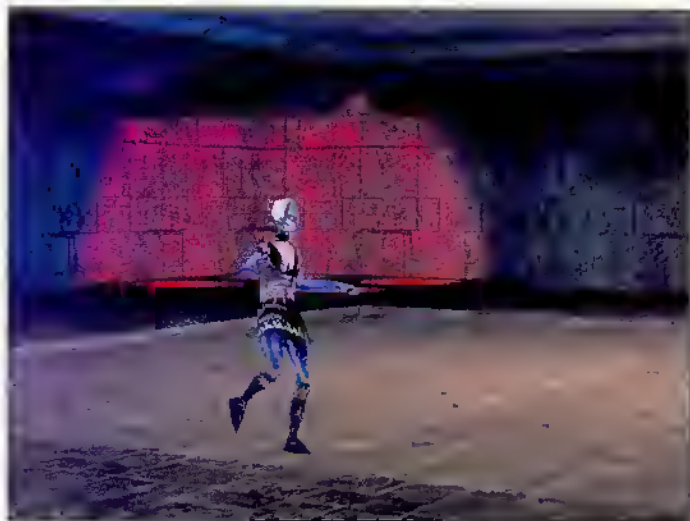
După realizarea animațiilor, acestea pot fi stocate pentru a fi redare mai târziu, în timpul jocului. Există două metode „clasice” de stocare a animațiilor.

Prima metodă presupune stocarea tuturor cadrelor care compun animația prin înregistrarea poziției tuturor vertex-ilor în fiecare din cadre. Să presupunem că am realizat o animație în care un soldat alcargă. Tempoul animației (timpul în care ea trebuie să fie redată) este fix și se exprimă de

obicei în cadre/secundă. Să zicem că animația noastră trebnice să dureze două secunde și este formată din 30 de cadre. Pentru a stoca animația vom avea deci nevoie de spațiu de depozitare pentru de 30 de ori numărul de vertex-i din care este format soldatul.

Avantajul acestei metode este ușurința de redare a animației - computerul trebuie doar să citească informațiile stocate și să construiască modelul. Dezavantajul ei constă în dimensiunile uneori foarte mari ale fișierelor în care sunt stocate animațiile.

A doua metodă se bazează pe „oase”. Oasele (organizate, evident, într-un schelet) sunt un sistem de tip ierarhic, asemănător sistemului folosit pentru realizarea animației, în care fiecărui element din ierarhie îi corespunde o anumită submulțime de poligoane. În funcție de poziția fiecărui os se poate calcula poziția poligoanelor asociate. Astfel, în loc să înregistrăm poziția tuturor vertex-ilor în fiecare cadru, vom înregistra numai poziția oaselor, la redare calculând dinamic, în funcție

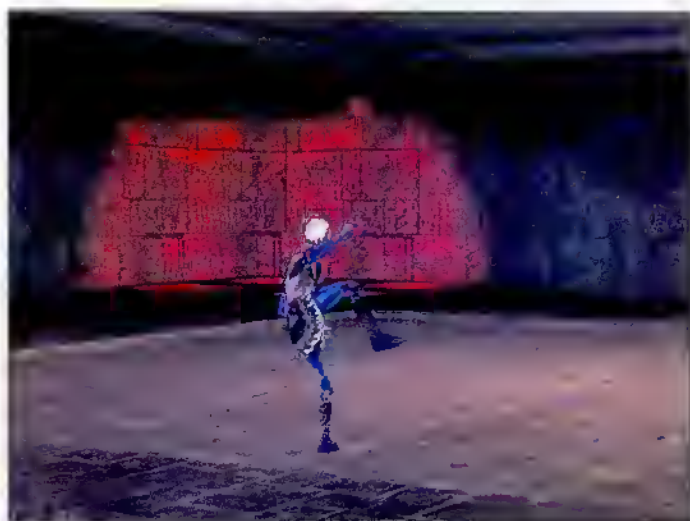


de această poziție, valorile vertex-ilor.

Avantajul acestei metode este deci că economisește foarte mult spațiu. Dezavantajul ei este că are nevoie de mai multe resurse la redare (deoarece valorile vertex-ilor trebuie calculate).

(imaginați-vă ce efect tip Charlie Chaplin ar apărea :).

Dacă vreți să vedeți o astfel de problemă în realitate, căutați demo-ul jocului „*Nightmare Creatures*”; eu n-am mai reușit să-l joc după ce mi-am cumpărat o placă Voodoo !!!



Implementarea efectivă a animațiilor

În funcție de modul de stocare ales, redarea se va face fie prin citirea efectivă a valorilor stocate ale vertex-ilor și construcția modelului pe baza acestora, fie prin citirea datelor și calculul vertex-ilor.

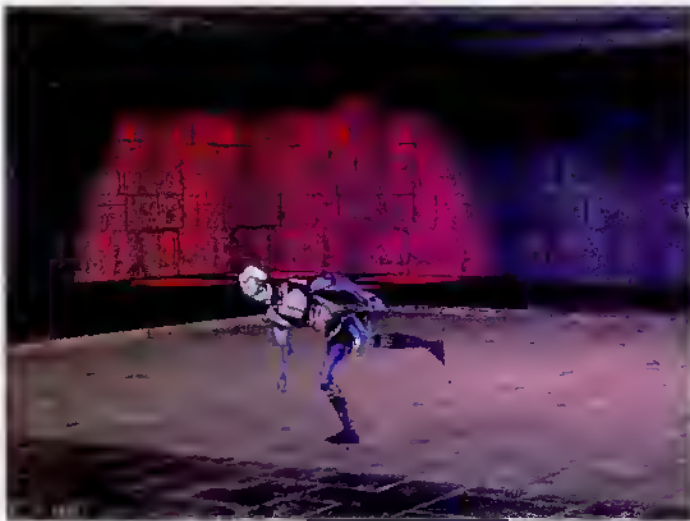
Indiferent însă de metoda de stocare, redarea animațiilor trebuie să țină seama de tempo-ul acestora.

Să presupunem că animația este redată pe două sisteme de calcul diferite, unul reușind să randeze 30 de cadre pe secundă, iar celălalt 60 de cadre pe secundă. Dacă nu ar exista un sistem de control al animației, o animație de 30 de cadre, gândită să dureze 2 secunde, ar dura doar o secundă pe primul computer și o jumătate de secundă pe al doilea

Motivul : toate animațiile erau mult prea rapide, depășindu-mi reflexele...

Iată de ce este nevoie de un sistem de interpolare a animației. Interpolarea presupune crearea unor noi cadre de animație pornind de la valorile deja existente. Pentru ca animația să fie la fel de rapidă indiferent de viteza computerului, prin interpolare se realizează o adaptare dinamică a numărului de cadre al animației la numărul de cadre pe secundă realizat pe computerul respectiv. Practic, cu cât FPS-ul este mai mare, cu atât se generează un număr mai mare de cadre pentru a păstra constantă durata animației. Invers, pentru un FPS scăzut, se mai elimină din cadrele animației.





Interpolarea poate fi folosită și pentru asigurarea unei tranziții line între două animații. Atunci când se trece de la o animație la alta, pentru asigurarea unei treceri corecte de la una la alta nu exista decât trei soluții :

- să se creeze animațiile astfel încât să se poată îmbrica perfect;
- să se creeze o animație intermediară;
- să se interpoleze porțiunile extreme ale celor două animații;

Evident, această interpolare dă rezultate bune numai dacă animațiile sunt apropiate ca poziție și orientare a mișcării.

O altă problemă care apare la implementarea animațiilor este legată de gestiunea „legăturilor” dintre oase. Atunci când stocăm animația ca un schelet, ca un sistem ierarhic de oase, vor exista întotdeauna zone ale skin-ului personajului care vor fi influențate simultan de mișcarea mai multor oase. Aceste zone necesită o tratare specială pentru ca în skin să nu apară fisuri. O metodă care permite gestionarea acestor zone

este metoda numită vertex blending.

Prin vertex blending se înțelege „amestecarea” vertex-ilor de graniță ai regiunilor care se unesc în zona de influență despre care am vorbit mai sus. Să spunem că avem o animație în care un personaj își flexează brațul. În acest caz, zona cotului este o zonă în care asupra skin-ului acționează două oase. Pentru ca la flexarea completă în cot să nu apară o fisură, trebuie ca vertex-ii celor două părți ale skin-ului (antebrațul și brațul) să se îmbine.

Soluția modernă

Pentru stocarea animației se alege metoda ierarhiei de oase. În primul rând datorită necesităților de stocare reduse implicite, care ne permit să stocăm un număr mare de cadre ocupând în același timp un spațiu mic de memorie.

De asemenea, sistemul ierarhiei de oase permite dezvoltarea unei metode de interpolare rapidă între cadrele animației, investiție utilă pentru a asigura un comportament identic al jocului pe mașini diferite. În ceea ce privește implementarea

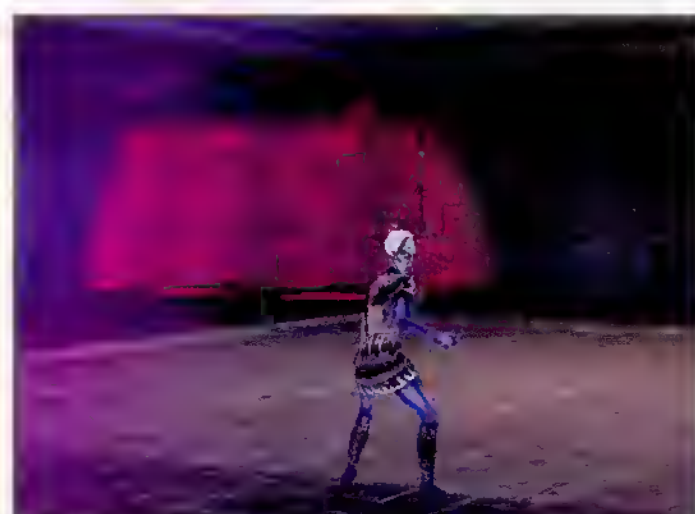
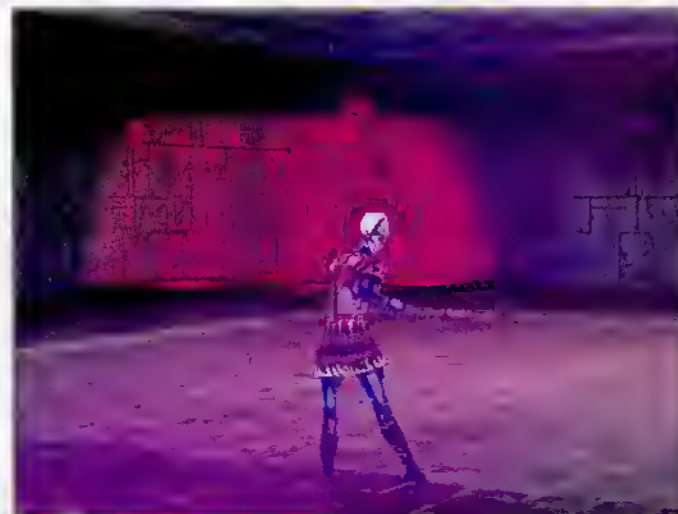
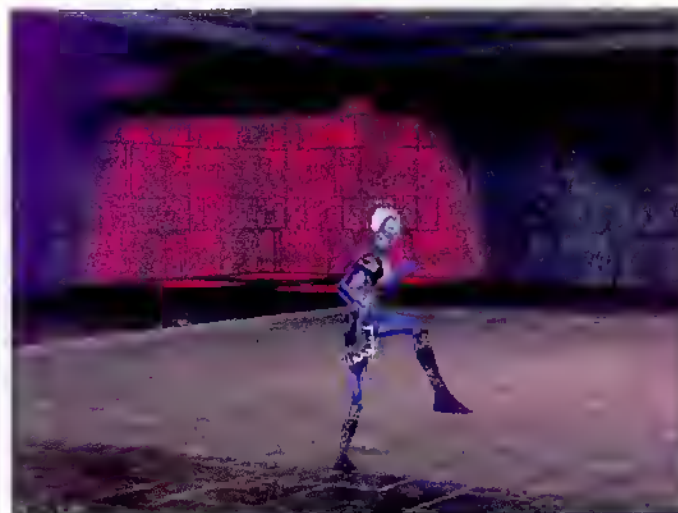
animațiilor, aceasta s-a făcut în integrare perfectă cu programele folosite pentru crearea animațiilor, precum și cu modul de stocare a personajelor.

Personajele jocului sunt realizate folosind „petice” Bezier, o tehnică ce permite o variație semnificativă a numărului de poligoane al personajelor. Astfel, se stochează un număr relativ mic de vertex-i pentru fiecare personaj, urmând ca

în funcție de puterea de calcul a sistemului folosit să se genereze un număr mai mare sau mai mic de vertex-i.

În cele din urmă, se folosește vertex blending pentru ameliorarea aspectului animațiilor și eliminarea efectelor neplăcute („ruperi” ale skin-urilor, fisuri etc.).

Claude





Dance eJay 2

Studio muzical la domiciliu

Cu mai bine de un an în urmă, tot în paginile revistei noastre, puteați citi de un program conceput de o firmă germană, PXD Musicsoft,

care ne-au plăcut și încercăm să le îmbinăm cât mai armonios pe cele 16 canale ale programului (dublu față de primul *Dance eJay*). De obicei, canalele folosite sunt

mono, dar putem oricând cupla câte două dintre ele pentru a obține efecte de stereo. Cu toate acestea, efectele de stereo sunt încă destul de „primitive” și nu ne oferă prea multă libertate de exprimare. Însă nu trebuie uitat că programul se adresează amatorilor, celor cu foarte puține cunoștințe de muzică, poate chiar deloc. Mă plângeam atunci când am prezentat *Dance eJay* că acesta nu oferă absolut deloc posibilitatea de a crea fading-uri (în sau out). *Dance eJay 2* aduce o rezolvare destul de inedită pentru această problemă. Are încorporat o masă de mixaj cu ajutorul căreia putem modifica volumul sunetului de pe oricare canal dorim în real time. O altă posibilitate pe care ne-o oferă *Dance eJay 2* este

aceea de a prelucra sample-urile oferite, le putem modifica tonalitatea, viteza sau dimensiunile, le putem distorsiona, robotiza etc... Încet-încet programele eJay par să ofere tot mai multe facilități apropiindu-se de cele profesionale (e adevărat, mai e drum lung până acolo).

Tobe

Punctul forte al programului este generatorul de tobe, singurul care ne oferă posibilitatea de a ne realiza practic sample-urile proprii de la zero. E adevărat că este limitat doar la drum and bass. Însă posibilitățile oferite sunt fantastice, numai cu generatorul de drum poți realiza o melodie de la cap la coadă, deși este mult mai des folosit pentru a imprima ritmul melodiei.

Toate acestea la un loc, plus cele trei CD-uri cu sample-uri apărute ulterior (Latin Dance, Trance și House) garantează multe ore de distracție și muzică exact așa cum ne-am dorit.

Claude



cu care vă puteți transforma calculatorul personal într-un mic studio muzical. Între timp, mai precis vara trecută, a fost lansată versiunea cu numărul doi a acestui software, *Dance eJay 2*. La fel ca și predecesorul său, *Dance eJay* 2 este un program de mixaj cu mici posibilități de compoziție care se adresează în special amatorilor.

DJ de ocazie

Principiul de lucru cu programele eJay a rămas același. Din imensa bibliotecă de sunete pusă la dispoziție alegem câteva,



Producător:
PXD Musicsoft
Distribuitor:
Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax. 01-3147699

Star Wars - Pit Droids

Anakin Skywalker este complet depășit, iar Watto este disperat. Tu, vei face față?

Lucas Learning nu au stat pe loc, ci au făcut tot posibilul ca să exploateze mina de aur a mitului Star Wars. Din fericire, o fac spre folosul tuturor, inclusiv al celor mici. Deși, fiind aici vorba despre *Pit Droids*, cred că trebuie să-i adăugăm la aceștia și pe cei mari și foarte mari. Pentru că, în momentul în care am instalat *Pit Droids* pe calculatorul meu, cu greu am mai putut să îl folosesc eu însumi. Toți prietenii mei, care mai de care, se instalează la tastatură și încercau să rămână cât mai mult acolo, cu scopul vădit de a termina cât mai multe nivele din acest joc. Pur și simplu, *Pit Droids* pare să atragă pe toată lumea.

Ce sunt pitdroizii?

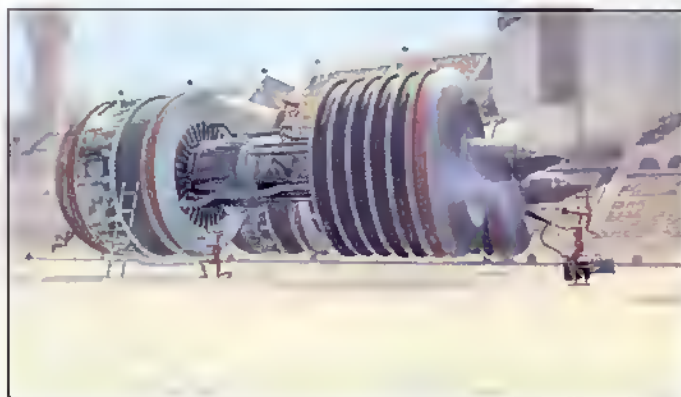
Ei bine, să reparați Pod Racer-e poate fi periculos. Mai ales motoarele Pod-urilor sunt prea nervoase pentru a fi în siguranță în preajma lor, chiar și atunci când sunt ancorate și testate „în iesle”. Aici apare utilitatea pit droids-ilor. Este sarcina acestora să se ocupe de tot ceea ce înseamnă întreținerea și repararea Pod Racer-elor. Ei, pit droids, sunt produși în cantități industriale pe planeta Cyrillia. Măsoară aproape un metru în înălțime și sunt livrați într-o gamă largă de culori. Sunt în stare să ridice o greutate de câteva ori

mai mare decât cea proprie, și sunt programați să-și privească propria muncă așa, ca și cum ar fi de o extraordinară urgență. Problema cu ei este de fapt tendința spre viteză în execuția oricăror lucrări de reparație. Pit droids nu sunt programați pentru o mare complexitate a operațiunilor pe care le pot efectua, iar în plus sunt și prea zeloși, ceea ce poate duce la multe stricăciuni și desincronizări în cazul în care nu sunt supravegheați.

Mai mult decât Lemmings

Watto, stăpânul lui Anakin Skywalker, a cumpărat un întreg transport de pit droids, dar se pare că nu îi poate folosi, pentru că nu este capabil să îi stăpânească, adică să îi coordoneze. Iar pit droids strică atât de mult, cât Anakin nu mai poate repara. Uite-așa se face că, în teribil de hănosul filmuleț de introducere a jocului, Watto te roagă să-i iei pit droids de pe cap și să faci ce-i ști, numai să îi duci la arena unde se desfășoară cursele de Pod Racers.

După cum poate v-ați dat seama, *Pit Droids* este un fel de *Lemmings*. Ba chiar cu mult mai mult de atât. Pentru că, deși ai un punct din care îți „ies” pit droids și unul în care trebuie aceștia să ajungă, lucrurile sunt mult mai complicate. Pit droids se direcționează cu ajutorul unor săgeți puse în calea lor, în așa fel încât să nu cadă în



vreun ventilator sau să se izbească unii de alții, ceea ce duce la pierderea lor. Deci, vedeți, sunt de fapt mai multe „intrări” pentru pit droids, iar aceștia se pot intersecta și lovi. Atunci, pot fi de folos alt fel de săgeți, cele care lasă să treacă netulburat un număr de pit droids, iar alt număr este direcționat de săgeată, ciclul repetându-se apoi. Pe de altă parte, există porți în care condiția de trecere este ca pit droids să aibă o anumită culoare, sau să transporte o anume uncăltă. Sau chiar să aibă o anumită culoare a corpului și o alta a „capului”. Pentru a-i ajuta să satisfacă aceste condiții, pit droids trebuie ghidați spre diverse ateliere și vopsitorii, în așa fel încât să-i duci mai departe, spre nivelul următor, până în Arenă. În total, peste 300 de astfel de puzzle-uri vă vor aștepta. Dacă vă place, însă, jocul nu se

termină aici, deoarece vi se oferă un puzzle editor, cu care vă puteți realiza propriile năstrușnicii, una mai dificilă și mai ingenioasă decât celelalte.

Recomand călduros acest joc celor care au gustat genul *Lemmings* sau *TIM*. Mai mult decât acestea prin complexitatea puzzle-urilor. *Pit Droids* oferă o muzică de fundal excelentă, cutscene-uri pline de umor și o stare generală de amuzament lejer, care vă va scoate cu siguranță din ritmul trepidant al vieții de zi cu zi.

Marius Ghinea

Producător: Lucas Learning
Distribuitor: UbiSoft
Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769



ThrustMaster ACM Game Card

Un produs mai puțin obișnuit de la ThrustMaster vine să completeze gama de accesorii oferită de acest gigant al perifericelor. Este proiectat special pentru a întâmpina și compensa nevoile datorate calculatoarelor de mare viteză și software-ul complex al jocurilor. Folosind numai materiale de calitate și un standard ridicat de fabricare, ACM Game Card furnizează o interfață precisă, calibrată pentru controlul jocurilor, chiar mult timp de acum înainte. Având un design specific pentru a maximiza performanța produselor ThrustMaster, ACM Game Card poate suporta orice joystick. Un potențiometrul permite ajustarea acestui Game Card pentru jocurile pe calculatoare de orice generație: vechi, noi sau care nu au apărut încă pe piață. Cardul are o interfață adresabilă, permițând instalarea a maxim 4 accesorii de acest fel în calculatorul personal. Până la 32 de intrări de joystick și 32 de butoane pot fi disponibile cu patru astfel de carduri. La instalarea a mai multor carduri de acest gen este necesară consultarea manua-

lului, acesta fiind disponibil din păcate numai în limba engleză. Din punct de vedere tehnic, modelul de la ThrustMaster este un Game Card ce lucrează pe 8 biți, având o intrare de slot ISA. Din nefericire, placa nu este compatibilă cu arhitectura micro canal (MCA) utilizată la multe din modelele PS/2. Pentru că este un periferic care necesită deschiderea carcasei calculatorului la instalare, acei dintre voi care nu ați mai trecut printr-un proces asemănător, trebuie să țineți cont de câteva detalii. Instalarea se realizează asemănător cu cea a unei plăci video. Înainte de despachetarea și montarea plăcii în calculator este recomandat să atingeți carcasa acestuia pentru a vă descărcă energia electrostatică. La introducerea evitați de asemenea atingerea conectorilor de pe partea inferioară a plăcii. După conectarea perifericelor de genul joystick-urilor, pedalelor în porturi, este recomandabil să faceți o calibrare a acestora în funcție de viteza calculatorului. Toate acestea, precum și multe alte facilități sunt realizabile cu ajutorul software-



ului existent în pachetul de instalare.

Poate că mulți dintre voi vă veți întreba la ce anume vă este util acest periferic. Să vă dau numai un exemplu: închipuiți-vă un atac într-un simulator de elicopter cu un set complet de controlere: joystick, pedale, throttle și alte periferice de ultimă generație conectate la calculator. Sper că vă dați singuri seama că nivelul de realism ar fi maxim! Fără dispozitivul de la ThrustMaster ar fi necesare 5 intrări de joystick. Spre deosebire de alte configurații, un singur ACM Game Card ar fi capabil să

suporte acest nivel de realism cu cele 8 intrări de joystick și 8 intrări de butoane pe care le posedă. În arsenalul unui gamer nu ar trebui să lipsească un accesoriu de acest gen, poate mai puțin obișnuit, pentru a ridica nivelul jocurilor complexe la un nivel superior de realism.

DRWARP

Producător: Thrustmaster

Distribuitor: UbiSoft România

Tel: 01 - 2316769

Fax: 01 - 2316766

Preț: 19 USD (fără TVA)

Palm Size 4 Port USB Hub

Un alt model de la ThrustMaster destinat utilizatorilor de periferice care au intrări pe portul USB. Modelul are mărimea unei palme. Designul și forma sunt deosebite, dovedind calitatea produselor firmei ThrustMaster. Spre deosebire de modelul 2 Port USB Host Adaptor, acesta are o intrare de USB și

patru ieșiri de același tip. Din nefericire, este necesară prezența unui port de USB, deoarece intrarea în Hub se realizează printr-un cablu care este legat la calculator tot prin portul USB. Un aspect pozitiv este faptul că nu este necesară deschiderea calculatorului pentru instalare, evitând astfel diverse situații care pot crea unui

gamer mai puțin experimentat diverse probleme.

Pachetul are și un manual tradus în opt limbi. Adaptorul permite conectarea calculatorului cu orice periferic USB, cum ar fi tastaturile, mouse-urile, joystick-urile, camerele digitale, și altele de acest gen. Spre deosebire de modelul 2 Port USB Host Adaptor, se pot conecta mai mult de 2 periferice, respectiv 4. Punctul forte al acestui produs constă în faptul că un utilizator care are mai multe periferice pe portul USB nu necesită schimbarea permanentă a lor, această funcție fiind realizată de acest model. Fiecare din cele patru porturi are un led care indică activitatea individuală. Din punct de vedere tehnic, portul de USB furnizează două receptoare USB care suportă atât o

rată de transfer rapid de 12 Mbps cât și una de 1,5 Mbps. Suportă atât interfața OHCI (Open Host Controller Interface) cât și UHCI (Universal Host Controller Interface). Se pot conecta până la 127 de aparate în cascadă ceea ce reprezintă un număr foarte mare. Adaptorul lucrează atât în mod normal cât și în mod ergonomic, chiar pe fiecare port individual. La instalare device-ul este detectat automat.

DRWARP

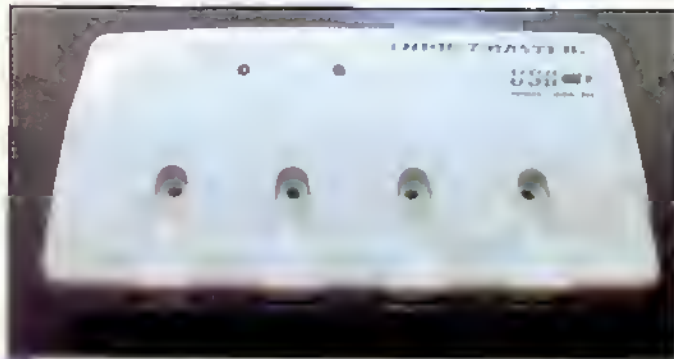
Producător: ThrustMaster

Distribuitor: UbiSoft România

Tel: 01 - 2316769

Fax: 01 - 2316766

Preț: 33 USD (fără TVA)



Wingman Gamepad Extreme

Wingmanul Gamepad Extreme este un controller care convertește comenzile utilizatorului într-o acțiune extrem de dinamică. Firma Logitech ne demonstrează încă o dată calitatea produselor sale, astfel că în afara calității ireproșabile a construcției, modelul include și un senzor de ultimă generație G-Force Tilt care face ca orice înclinare să se transforme într-o mișcare de acțiune. Din acest punct de vedere gamepadul se apropie foarte mult de o mișcare naturală. Gripul bun conferă siguranță și confort în timpul acționării. D-pad-ul prezent este destinat mișcărilor digitale rapide și acționează similar cu un Hat optidirecțional. Controllerul prezintă în total 10 butoane care sunt plasate convenabil, cărora le pot fi atribuite funcțiile dorite în jocuri.

În pachetul de instalare producătorii au introdus și binecunoscutul joc Star Wars Rogue Squadron, pentru a înlăni afirmațiile despre buna calitate și funcționalitate a acestui produs. La instala-

rea jocului se poate folosi în locul mouse-ului sau a tastaturii chiar gamepadul propriu-zis. Cele două butoane de pe fața anterioară pot fi folosite pentru mișcările stânga-dreapta. În schimb, D-Pad-ul se poate utiliza pentru a roti camera în timpul jocului, la această acțiune contribuind opțional și butonul din mijlocul controllerului. Celor 6 butoane rămase li se pot atribui alte funcții cum ar fi cele de: rolling, schimbarea armamentului, funcția de acțiune primară, funcția de acțiune secundară etc.

Manualul este tradus în 12 limbi, ceea ce constituie o surpriză plăcută din acest punct de vedere, fiind unul din puține de acest gen, care depășește limita de 6 limbi. CD-ul de instalare conține și un soft pentru utilizatori, cu ajutorul căruia se pot configura absolut toate butoanele, în sensul înlocuirii pedalelor, schimbătoarelor de viteză sau a altor periferice neexistente în jocurile preferate de gamer. Folosind opțiunea butonului Shift se pot dubla funcțiile butoanelor. Schimbarea controllerelor se realizează ușor pentru diversele jocuri. O veste bună pentru utilizatorii Internetului



este faptul că aceștia au posibilitatea de a descărca preconfigurațiile pentru cele mai noi jocuri, de la site-ul firmei Logitech: www.logitech.com. Conectarea gamepadului la calculator se realizează printr-un port serial sau unul de USB.

Wingman Gamepad Extreme de la Logitech reprezintă un atu în plus pentru orice gamer care își dorește un controller de acest gen, fiind un produs de calitate, destinat

tuturor genurilor de jocuri și mai ales gamerilor „înrași”, care nu suportă să joace nici un joc fără perifericele de rigoare.

DRWARP

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 46 USD (fără TVA)

2 Port USB Host Adaptor

Iată un produs mai puțin cunoscut și folosit din seria perifericelor ThrustMaster, și anume un adaptor cu două

porturi de USB. Modelul seamănă cu o placă de rețea, diferența constând în faptul că are două ieșiri de USB. Produsul este destinat utilizatorilor

de calculatoare care nu au încorporate porturi de USB, precum și celor care vor să utilizeze două porturi de acest gen. Se creează astfel

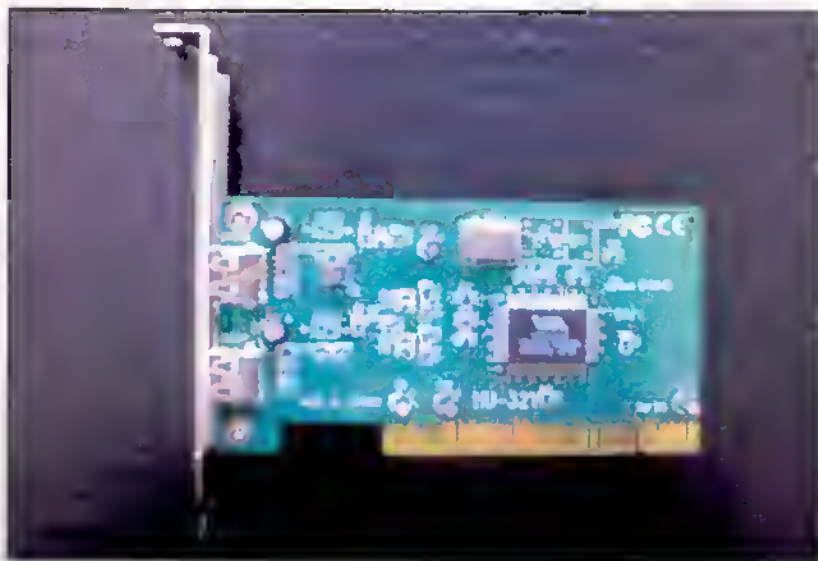
posibilitatea de a conecta la calculator unul sau mai multe periferice de genul camerei video, tastaturilor care au intrare pe portul USB, mouse-urilor, precum și accesoriilor mai speciale pentru jocuri cum ar fi: joystick-uri, pedale, throttle etc. Adaptorul se instalează relativ ușor pe un slot PCI, respectând regulile de rigoare.

Din punct de vedere tehnic, portul de USB furnizează două receptoare USB tip A,

suportând atât o rată de transfer rapid de 12 Mbps cât și o una de 1.5 Mbps. Adaptorul lucrează atât în mod normal cât și în mod ergonomic, chiar pe fiecare port individual. Device-ul este unul de tip Plug & Play, Windows-ul detectând adaptorul automat la instalare. Acest model permite emularea funcției de hub. USB Host Adaptor este un model interesant care ar trebui să rețină atenția utilizatorilor fără port de USB.

DRWARP

Producător: ThrustMaster
Distribuitor: UhiSuft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 21 USD (fără TVA)



Dual Analog Gamepad

Gamepadul de la **Guillemot** este un model care prezintă o compatibilitate atât pentru PC-uri cât și pentru Mac-uri.

Designul amintește de linia perifericelor clasice ale PlayStation-ului. În ciuda acestui fapt, controlerul este alcătuit din două piese, respectiv două plăci de metal care vin în contrast cu suprafețele de cauciuc, pentru a crea o linie armonioasă a design-ului. Gamepadul prezintă două moduri de acțiune: unul digital și unul analog, acest fapt reprezentând un lucru mai puțin obișnuit la produsele din această gamă. Dintr-un total de 13 butoane, șapte sunt destinate unor acțiuni rapide, la mijlocul gamepad-ului aflându-se și o tastă cu ajutorul căreia se poate seta modul turbo. Partea inferioară prezintă de asemenea patru butoane, cărora le pot fi atribuite diverse funcții în jocuri. Software-ul inclus permite configurarea fiecărui buton pentru un control preferențial al acțiunii, cele patru axe având o sensibilitate ajustabilă. Nu lipsește nici D-padul optidirecțional, prezent în partea

stângă cu ajutorul căruia se pot executa mișcări mai complexe. Mânerle sunt construite deosebit, fiind acoperite de o textură de cauciuc care creează o senzație de siguranță și confort în timpul acțiunii.

Punctul forte al acestui produs este prezența celor două controlere analogice, pe lângă accesorile digitale obișnuite. Adaptarea este mai grea la început pentru gamerii care nu au jucat aproape niciodată jocuri folosind modul analog, însă va crea o satisfacție în plus în timp, deoarece senzația este mult mai apropiată de realitate. Se poate spune că acest produs excelează în modul amintit mai sus, cele două stick-uri răspunzând progresiv pe măsură ce sunt acționate. Gamepadul este indicat în special raliurilor și jocurilor de tip formula 1, unde modul analogic permite folosirea ambelor stick-uri, unul pentru accelerare și frânare iar celălalt pentru controlul mișcării stânga-dreapta. În ceea ce privește jocurile de tip FPS, întâlnim și aici un lucru mai puțin obișnuit, astfel că un stick poate fi folosit pentru mișcare iar celălalt pentru vizua-



lizare, simulând în acest caz două joystick-uri. Pachetul conține și un mini-manual, tradus în șapte limbi, unde sunt disponibile date suplimentare precum și diverse cazuri de troubleshooting. Instalarea se face foarte rapid și ușor, acest gamepad fiind un model plug&play. Conectarea gamepadului la calculator se realizează fie prin placa de sunet, la portul serial, fie printr-un port USB. Punctul slab este repre-

zentat de lipsa forței feedback-ului, acest model ne reprezentând aceasta caracteristică. Până când acest lucru va deveni însă un standard, puteți să încercați acest gamepad și veți avea garantat o surpriză plăcută.

DRWARD

Producător: Guillemot
Distribuitor: Ubisoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 22 USD (fără TVA)

WingMan Extreme Digital 3D



Joystickul de la **Logitech** este succesorul modelului Wingman Attack, prezentat în numărul anterior al revistei. Având aceeași calitate ireproșabilă modelul prezintă o serie de noi facilități.

Se remarcă prezența Hat-ului optidirecțional, precum și a unor butoane adiacente situate pe stick. Acesta este un plus al produsului. Prezintă de asemenea șapte butoane programabile, iar manșa are posibilitatea de a fi rotită, ținând locul unui rudder. Rotirea este ceva mai ciudată, deoarece nu opune o rezistență prea mare la rotire. Spre norocul utilizatorilor, aceasta se poate bloca. În simulatoarele de zbor testate, *F/A18 SuperHornet*, *F/anker 2.0*, *F/22 Lightning 3*, acest lucru s-a dovedit a fi important. Dintre butoanele anunțate mai sus, două sunt situate pe bază, două pe manșă, unul fiind liber.

Modelul mai prezintă la bază, pe lângă butoane și un throttle gradat, utilizat în simulatoarele de avioane. Baza joystick-ului este voluminoasă, prinderea acestuia nerealizându-se cu ventuze. Arcurile manșei sunt și ele rezistente, făcând ca mișcarea să pară cât mai apropiată de realitate.

Din nefericire, nici acest model nu prezintă o tehnologie forțe feedback. Cu toate acestea WingMan Extreme Digital 3D este mult superior modelului WingMan Attack, fapt care se „simte” la preț. Este recomandat tuturor utilizatorilor.

DRWARD

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 38 USD (fără TVA)

Formula Pro Digital Racing

Iată un model de la **ThrustMaster**, Formula Pro Digital Racing, destinat experimentării unui nou nivel de realism și control în simulatoarele de mașini. Încă de la prima vedere creează o senzație de siguranță și perfecțiune. Dar cel mai sigur este testul în sine, care ne poate aduce surprize atât plăcute cât și neplăcute. Spre mulțumirea noastră, cele plăcute au fost mult mai numeroase.

În primul rând, conectarea la calculator se realizează printr-un port USB. Pentru utilizatorii mai puțin avizați trebuie menționat că ieșirile digitale și pentru portul USB ajută la îmbunătățirea timpilor de răspuns la acțiune. Conectarea pe portul USB este cel mai rapid și cel mai ușor mod de intrare în calculator. Din păcate, nu toți utilizatorii beneficiază de acesta. Pentru a compensa acest neajuns, sunt prezentate în revistă două produse de porturi USB de la Thrustmaster. Trecând la volanul propriu-zis, se poate afirma că modelul reprezintă anumite caracteristici deosebite. Gripul este foarte bun, datorat mai ales prezenței cauciucului pe volan. Acesta nu permite oboseala și alune-carea mâinilor după un timp

mai îndelungat de acțiune. La eliminarea senzației de oboseală mai contribuie și diametrul mare al volanului, acest model beneficiind de un diametru de aproximativ 26 cm. Este un model rar cu această mărime care reprezintă din acest punct de vedere un atu. Un utilizator obișnuit nu își dă seama de acest efect pe care îl produce un diametru mare precum și un grip foarte bun, dar se poate afirma faptul că este o diferență mare față de un model „machetă”.

Modelul prezintă atât schimbătorul clasic cu binecunoscuta-i mișcare redusă, în partea dreaptă, cât și niște manete, asemănătoare schimbătoarelor de tip F1. Cu toate că la început adaptarea este ceva mai dificilă, trebuie să ținem cont că producătorii nu s-au gândit degeaba la manetele situate sub volan, astfel că modul acesta mai neobișnuit prezintă multe puncte forte.

Prinderea volanului de masă se realizează într-un mod foarte rapid și surprinzător de plăcut. tehnica prin care se folosesc cele două cleme fiind la fel de eficientă atât la instalare cât și la deinstalare. Lipsa ventuzelor nu reprezintă nici o problemă, deoarece această prindere este mult mai avantajoasă, conferind o stabilitate mai bună volanului. La o acționare



mai bruscă a lui, s-a comportat foarte bine, din acest punct de vedere nu cred că s-ar fi comportat la fel de bine dacă ar fi avut o prindere cu ventuze.

Baza de susținere este mare, iar pedalele sunt construite într-un mod profesionist. Un punct forte al lor este utilizarea simultană atât a pedalei de accelerare cât și a celei de frânare în jocurile care suportă această trăsătură. Acest lucru permite ca utilizatorul să accelereze și să frâneze în același timp. Desigur că acestea pot fi folosite și separat, la fel ca la un volan obișnuit.

Singurul reproș care poate fi

făcut volanului este lipsa force feedback-ului, care ar fi putut completa într-un mod foarte plăcut acest model. În ciuda acestui fapt, volanul este o alegere bună fiind considerat modelul vândut cel mai bine de firma ThrustMaster. Prețul moderat confirmă acest lucru.

DRWARD

Producător: ThrustMaster
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 55 USD (fără TVA)

Ferrari Racing Wheel

Guillemot se prezintă cu un volan destinat game-riilor de orice nivel, dar în special celor mai „nervoși”.

Modelul este destinat utilizatorilor pe PC-uri cât și pentru

Mac-uri. Modelul este optimizat pentru simulatoarele de mașini în special, dar și celor de tip F1. Construcția este atestată de constructorii de la Ferrari.

Din punct de vedere al datărilor, sunt de remarcat în total 12 butoane, precum și cele 2 flă-uri 4-direcționale. Schimbătorul de viteze este și el de tip formula 1, volanului lipsind schimbătorul clasic din partea dreaptă. Acest fapt este un inconvenient pentru iubitorii de simulatoare de curse „normale”, dar în

schimb prezintă un atu pentru maniacii formulei 1. Schimbarea vitezelor se realizează cu ajutorul butoanelor – schimbătoare de sub volan care sunt construite în stilul celor de la mașinile de curse Ferrari. Pentru cei care nu sunt obișnuiți cu acest mod de a schimba vitezele va fi o surpriză la început. Diametrul volanului nu este foarte mare. Cu toate acestea, gripul este bun, în ciuda lipsei unei texturi de cauciuc pe suprafața volanului. Formele sunt ergonomice pentru a oferi un confort maximal. Accelerația și frânarea se efectuează progresiv din cele două manete pentru un control alternativ al acțiunii.

Prinderea volanului se face

printr-un sistem mecanic, însă dinamic, realizând astfel o stabilitate superioară față de cea cu ventuze. Pedalele au o bază de susținere suficient de mare pentru a conferi stabilitatea necesară. Acestea folosesc pentru accelerație și frânare un sistem analogic.

Din cauza lipsei cauciucului și a unei grosimi a volanului, nu se efectuează o prindere optimă, ceea ce reprezintă un minus la acest model.

DRWARD

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 38 USD (fără TVA)



WinFast GeForce 256

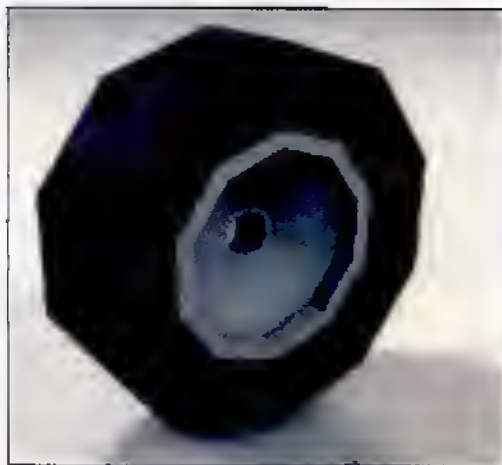
WinFast GeForce 256 este un accelerator de calitate al firmei Leadtek, care ar putea reprezenta una din avansările semnificative în domeniul jocurilor 3D. Îmbunătățirea realismului dinamic din timpul jocurilor se datorează eliminării proceselor de Transforming & Lighting din procesorul propriu-zis (CPU) al calculatorului. Winfast GeForce 256 folosește un chipset NVIDIA, care se bazează pe o tehnologie Quad Engine.

Cipul plăcii video integrează întregul pipeline 3D, incluzând procesele de transformare, iluminare, setare și renderizare. Integrarea Transform & Lighting-ului furnizează o rată de 2-3 ori mai mare de triunghinuri/secundă, creându-se astfel scene 3D mult mai detaliate. Eliberarea procesorului de această sarcină permite îmbunătățirea AI-ului (Artificial Intelligence), rezultând astfel un comportament mult mai realist al obiectelor și o îmbunătățire a animației caracterelor.

La rândul lui, pipeline-ul Quad Engine este independent, separând procesele de transformare, iluminare, setare și randarizare, ajungându-se astfel la o rată de transfer de până la 15 mil triunghinuri/sec.

Complexitatea caracterelor și a aplicațiilor 3D va atinge limite noi, nemaîntâlnite până acum.

Cele patru pipeline-uri independente furnizează până la 480 milioane de pixeli/secundă, garantând astfel cea mai mare calitate de culoare, precum și efecte speciale



Fără efect de Transforming & Lighting



Cu efect de Transforming & Lighting

de randarizare la o rată foarte mare de transfer.

Modul AGP 4 x permite procesorului calculatorului (CPU) să transfere date direct la GPU (Graphical Processing Unit) pentru a îmbunătăți mult performanțele sistemului. Se evită astfel copierea datelor din memoria principală, fapt care este răspunzător de încetinirea sistemului. Procesorul I1DTV furnizează cea mai bună calitate pentru playback-ul DVD și înregistrarea digitală. Memoria este de tip DDRAM (Double Data Rate), având un Ramdac la 350 MHz. Acest accelerator este echipat cu un total de 32 MB. Datorită acestui tip de memorie se execută simultan atât operațiuni de scriere cât și de citire. Astfel se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde aproape nimic din viteză. Îmbunătățiri semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluțiilor mari cu o adâncime de 32 biți, respectiv la o rezoluție de 2048

x 1536 la 75Hz. Engine-ul 2D pe 256 biți permite un o performanță și un refresh foarte rapid la rezoluțiile cele mai înalte, la o adâncime de culoare de 32 biți. După instalarea plăcii și instalarea driverelor este necesară o configurare minuțioasă a acesteia în Windows. Manualul prezintă diferite caracteristici ce pot fi activate sau dezactivate în meniurile software-ului.

Introducerea Transform & Lighting, creează un realism în timp real. Iată diferențele foarte mari dintre calitate la folosirea T&L.

Testele propriu-zise s-au efectuat pe un sistem cu un procesor Pentium III cu o frecvență de 500 MHz. Placa de bază de test a fost o MSI MS6163 cu chipset BX, Front Side Bus de 100 MHz, iar pe acest sistem au fost instalați 64 MB RAM de memorie PC 100. Pentru a testa acceleratorul de la Leadtek s-a folosit 3Dmark 99 Max care a afișat în final un indice de 4258. În testul

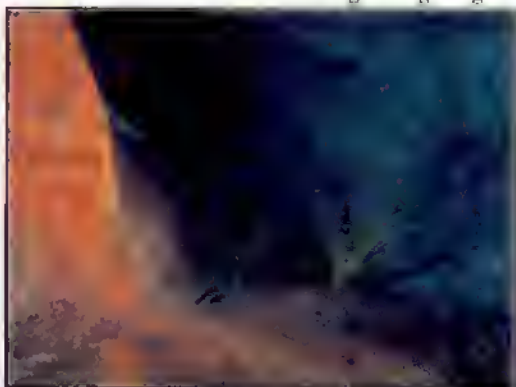
3Dmark 2000 Pro indicele obținut a fost de 3604.

Am continuat cu *Half - Life*, placa fiind setată la o rezoluție de 800 x 600x16 bit. În demo-ul mine1.dem s-au obținut 17.338 fps (frame pe secundă), iar în ceea ce privește mine2.dem s-au obținut 10.093 fps. La o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit mine1.dem a afișat 19.984 fps, iar mine2.dem 10.090 fps. Următorul joc a fost Quake III Test v.1.08 unde într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit a reușit în timedemo1 o performanță de 82.6 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 32 bit 56.8 fps. În ceea ce privește jocul Expendable, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-a reușit o performanță de 44.45 fps. Rezultatele au fost similare cu alte plăci video GeForce testate.

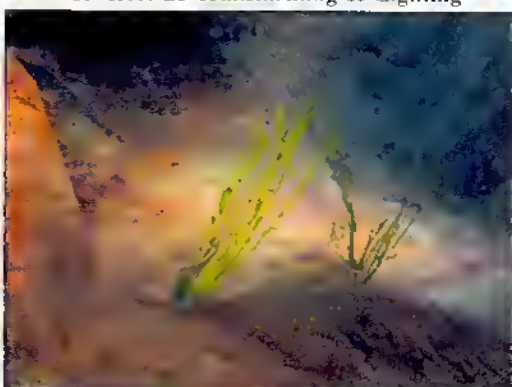
În final pot spune, chiar dacă mă repet, că GPU va schimba industria calculatoarelor pentru totdeauna, astfel că aplicațiile 3D nu voi mai fi ca înainte. Se vor crea efecte speciale, cum ar fi multi-texturi sau efectul de bump mapping care vor îmbunătăți calitatea obiectelor.

DRWARD

Fără efect de Transforming & Lighting



Cu efect de Transforming & Lighting



Produsător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 287.9 USD (fără TVA)

Rezolvarea problemelor voastre

Culina Cosmin din Tâmbăre

Ce îmi recomandați să achiziționez dintre o placă de rețea și un accelerador grafic de maxim 1.000.000-1.500.000 lei? Pot să montez memoria de la placa mea video la acceleradorul grafic ce presupun că l-aș cumpăra?

Întrebarea ta este cam ciudată, în sensul că trebuie să te hotărăști ce anume vrei să faci. Dacă vrei mai mult să joci jocuri în rețea, recomandabil ar fi să achiziționezi o placă de rețea. În celălalt caz, dacă vrei să joci jocuri ar trebui să încerci un accelerador video. Din fericire, suma de care dispui îți permite să achiziționezi amândouă componentele. În cazul în care ai opta numai pentru o placă video Riva Vanta, aceasta costă în București în jurul a 50 USD (fără TVA). Cu toate acestea, restul de bani îți ajung pentru o placă de rețea. În ceea ce privește a doua întrebare, nu poți în nici un caz să montezi memoria de la vechia placă video pe cea nouă! Nu este aceeași situație ca la memoria RAM.

Bizdu Mihai din Tulcea

Mă gândesc la un upgrade la 500 MHz și nu știu ce anume să aleg dintre un Katmai și un K7 la 500 MHz. Întrebările mele sunt: care dintre aceste procesoare este mai bun și pe care mi-l recomandați să îl cumpăr?

K7 este un procesor ceva mai performant, însă eu îți recomand achiziționarea unui Intel la 500 MHz. În cazul în care ai opta pentru procesor K7, dezavantajul ar fi prețul foarte ridicat al plăcii de bază a acestuia. Desigur că există și plăci de bază pentru Pentium foarte scumpe, însă aici există posibilitatea de a achiziționa o placă de bază AT-ATX chiar și pe la 70-75 USD.

Soare Alex din Cernavodă

Ce placă video îmi recomandați să cumpăr în valoare de două milioane?

Două milioane reprezintă în jur de 100 de USD. Iar de acești bani poți să achiziționezi o Riva TNT II 64 bit cu 16 MB.

Ștefan din Slatina

Am următorul sistem: un PII la 333 MHz, 32 MB Ram, HDD 4,3 GB, Riva Vanta 16 MB. Ce upgrade îmi recomandați?

Procesorul și placa video sunt destul de performante, în schimb aș avea de făcut o recomandare la memorie (îți trebuie 64 sau mai bine 128 MB RAM). La harddisk 8,4 GB ar trebui să însemne un minim pentru sistem.

Ce părere aveți de Riva Vanta?

Riva Vanta este un accelerador care se bazează pe arhitectura Riva TNT II și este o placă foarte bună, în acest sens contribuind și prețul redus al ei. Nu se compară cu o Riva TNT II Ultra la performanțe, dar prețul care este mic are un câștig greu de spus.

Alex akka Quix din Deva

Care placă video este mai bună: Voodoo II sau Voodoo Banshee?

Diferența dintre cele două acceleratoare de mai sus este că Voodoo Banshee încorporează și o placă 2D pe 128 bit. Testele efectuate arată că Voodoo II este mai performantă în anumite jocuri, pe când Voodoo Banshee o depășește în altele. Părerile sunt împărțite, însă personal aș opta pentru un Voodoo II.

Zander Ovidiu Andrei din București

Am un Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, o placă video S3 Virge, un Harddisk de 2,1 GB. Vreau să îi fac un upgrade la un Pentium la 300 MHz, 128 MB Ram, o placă video Riva TNT II și un harddisk de 8,4 GB. Cam cât m-ar costa acest upgrade?

Aspectul prețului depinde de la o firmă la alta, astfel eu nu pot estima prețul pe care îl vei primi pe aceste componente. Dacă aș fi în locul tău, aș încerca însă la cât

mai multe firme. Cred că acest upgrade te va costa destul de mult, cam între 300-400 USD. Repet, totul depinde de cât anume ți se va oferi pe componentele actuale.

Popa Mihai din București

Am un PIII 450 MHz, Voodoo 3 2000 și 64 MB RAM. Ce upgrade îmi recomandați?

Sistemul tău este performant, însă nu ar strica mai multă memorie, respectiv 128 MB RAM. De asemenea, ai mai putea face un upgrade la un Voodoo 3 3000. Nu ar trebui să coste mult, iar între cele două plăci este o diferență de performanță.

Mircea Romeo Marius din Teleorman

Celeronul la 333 MHz este mai performant decât un K6 II la 350 MHz. Această realitate se referă la jocuri.

Ce placă video îmi recomandați: o Riva TNT II 128 hit 32 MB RAM sau Voodoo 3 2000?

Dintre acestea două ți-o recomand pe prima, care este un pic mai scumpă decât Voodoo 3 2000.

Am un harddisk de 4,3 GB și 32 MB RAM. Ce îmi recomandați: să îmi fac upgrade la harddisk până la unul de 15,2 GB cu 1.900.000 lei sau să îmi mai cumpăr 32 MB RAM?

32 MB RAM costă cam 30 USD (fără TVA). Soluția optimă ar fi să achiziționezi acei 32 MB RAM și de restul de bani să faci un upgrade la harddisk până la cât îți ajung banii.

Bărbulescu Ștefan din Ploiești

Am un 6x86, 133 MHz, 16 MB RAM, HDD 3,2 G. Nu e prea bun pentru jocurile care vor apare, nu? Cam cât mă m-ar costa un upgrade la 64 MB RAM?

Ai nevoie urgent de un upgrade. În primul rând memorie+procesor+placă video și asta cât mai repede. 64 MB Ram costă, după cum vezi, cam 60 USD, din

care poți scădea prețul celor 16 ai tăi (care valorează foarte puțin). Apucă-te să strângi bani. Pe sistemul tău nu cred că mai merg nici jocuri de anul trecut.

Nuțu Daniel-Silviu din București

Am și eu un sistem varză: P200 MMX, 32MB, 4 MB video, HDD 2,8 GB, CD-Rom 24x. Sună bine un upgrade la un AMD K6-2 la 450-500, HDD 8-10 GB, 64 MB Ram, o Riva TNT M64 la 32MB și un CD-Rom la 40x. Cam cât m-ar costa și merită configurația?

Comparativ cu sistemul tău actual, upgrade-ul de care vorbești este un mare salt, atât calitativ cât și d.p.d.v. al prețului: ceea ce îți dorești costă în jur de 270 USD (dacă trebuie să schimbi și placa de bază prețul mai crește, desigur). Dacă te țin buzurarele, e recomandabil să faci upgrade-ul, dar un Intel Pentium Celeron (cel puțin) ar fi recomandat în locul AMD-ului. Diferența de preț este mică, însă calitatea diferă vizibil.

Tudor Alexandru Octavian din Craiova

Am un PIII, 350 MHz, 32 MB, Intel 740. Ce upgrade mi-ați recomanda la placa video și la memorie între 100-200 USD? Ce diferență este între 32 MB și 64 MB? Prietenul meu are un Celeron, 333 MHz, Intel 740, 64 MB. Lui, Quake II îi merge perfect pe „default OpenGL”, iar mie îmi merge bine doar după ce pun texture quality la minim. Am presupus că diferența provine de la memorie.

Diferența dintre 32 și 64 MB Ram este foarte mare. Totul merge mult mai bine. HDD-ul nu mai lucrează atât de mult, timpii de încărcare sunt mult scurtați, ce mai, viața e mai frumoasă. În ceea ce privește placa video, un Riva TNT2 M64 este o alegere bună. În limita celor 200 de dolari, poți să faci ambele upgrade-uri și îți mai și rămân bani.

Mr. Postman

După o repriză de Dr. Pepper, Mike dă replica și își cantă de lucru în sacul cu scrisori, pentru care simte o atracție irezistibilă. Nu de alta, dar i s-a cam făcut dor de cititori și, încet, iese de după articole cu un zâmbet de mai mare dragul. Acum, la treabă!

Salut LEVEL Team!!!

Mă numesc Alex a.k.a. Blue, și pe lângă faptul că sunt albastru mai sunt și dependent de LEVEL (LEVEL – addicted) [- Hei, dr. Pepper, care e situația la secția „DezLEVELizare”? – Rân de tot! Dacă devii dependent de LEVEL nu mai ai scăpare!] Vă admir foarte mult pentru că realizați o revistă atât de interesantă, cu care ați „capturat” aproape toți „gamerii” români. [Apreciez și mulțumim]. Totuși, am și eu unele sugestii și nemulțumiri:

1. Cum poate Marius Ghinea (no offense) să acorde 23/30 la jucabilitate jocului Diplomacy, dacă nici nu a reușit să-l joace? [Marius Ghinea (no offense) parează și răspunde: „Jocul are gameplay bun, dar sunt eu prea prost să-l pot juca”].

2. Vreau să abordez un subiect delicat, care nu prea a fost abordat în scrisori: pirateria. Deși sunt împotriva ei, îi înțeleg pe cei care cumpără CD-uri pirat, deoarece nu multe persoane își permit să dea aproape jumătate de milion (25USD*19000 ? 500.000 lei) pe un CD, fie el și original. [Pirateria va dispărea atunci când România, așa cum e azi, va dispărea și ea. Și totuși, nu-i ușor nici să te dai cu piratii: doar gândește-te câte cazuri ai întâlnit când CD-ul cumpărat din piață patina în unitate, care, ndaiă deschisă, după multe chinuri, arunca produsul pirat până în celălalt colț al camerei. Happy piracy!]

3. Am o nedumerire: de ce ocupați paginile revistei cu „Walkthrough”-uri, care se vor găsi pe DLH, și nu intro-

duceți din nou „Review Special”? Să așteptăm și „gamerii” mai „noi” de unde au pornit jocurile, că pentru a se ajunge la Starcraft sau Quake 3 Arena a trebuit să se treacă prin Dune 2 sau Wolfenstein. [Ceea ce spui este în parte adevărat, dar am și obiecții. În primul rând, Walkthrough are orice revistă care se respectă. În al doilea rând, nu toate Walkthrough-urile pot fi găsite în DLH (vezi Septerra Core, cunoscut de multă lume). În al treilea rând, informații despre evoluția jocurilor sunt date (dispersat, ce-i drept) în articole, știri, răspunsuri la scrisori etc.]

4. Vreau să-l felicit pe Claude pentru ideea cu seria de articole „Jocul – Zeul Mileniului Trei”, pentru că mi se pare foarte interesantă. [Și lui i s-a părut la fel și, convins și de insistențele cititorilor, a pus hazulele una din cele mai agreate seriale LEVEL.]

5. Publicați și e-mail-uri la Postman? Îmi e mai simplu să vă trimit un e-mail decât să trimit o scrisoare. [Nu publicăm e-mail-uri pentru că ar ocupa inutil spațiul de publicare. Mesajelor primite prin e-mail le răspundem direct.]

6. Îmi pare rău că au dispărut „Horrorscopul” și cele 14 pagini (100-86), dar știu situația din țară și nu vă critic pentru dispariție. [Odihnească-se în pace!]

7. Când o să publicați articole de la cititori? Sincer, mi-ar plăcea să scriu un articol despre orice fel de joc. [Caută prin numărul din aprilie și cred că vei găsi soluția sub forma unui talon.]

8. Puteți să puneți pe CD imagini sau animații realizate de

cititori? [Momentan nu, dar am mai tras o linie pe răboj.]

9. Când o să aveți web-site? [Începând cu luna mai, LEVEL invadează un nou teritoriu: INTERNET-ul. Be there!]

10. Când apare Diablo II, pentru că eu și mai mulți prieteni de-ai mei îl așteptăm de multă vreme? [Ți-aș oferi o dată exactă, dar tare mi-e teamă că te-aș induce în eroare. De când au plecat „greii” de la Blizzard, apele sunt ceva mai turburi. Când va fi lansat, LEVEL va da sfoară-n țară, fii fără grijă. Până atunci, RĂBDARE.]

11. Am o problemă: după o perioadă de timp, nu îmi mai iese „autorun”-ul de la CD-uri (CHIP, Level etc.). Puteți să-mi dați o explicație? [Urmează calea către Forță: clic buton drept mouse pe My Computer – Properties – Device Manager – CDROM – nume unitate – Properties – Settings – Auto insert notification. Încearcă și (poate) vei reuși!]

Sper că nu v-am plictisit cu acest „roman” și că nu am făcut prea multe greșeli de ortografie sau de punctuație. [Scrisoare model!] În final, DON'T FORGET TO JUMPTO THENEXT LEVEL!!!

Blue Alex din Constanța

Hello there, LEVEL Team!

1. Nu știu de ce vă purtați așa disprețuitor cu continuările care nu aduc nimic nou față de predecesori. Adevărat, acestea sunt dezamăgiri, dar nu și pentru cei care nu și-au procurat alte titluri ale seriei. Eu cred că fiecare joc trebuie judecat în parte, mai ales la continuări, unde articolele prind prea multe conexiuni între titlul

prezentat și predecesorii lui. Nu e de bun augur să spui că Dune 2000 este nașpa, deci să nu-l ia nimeni. Atunci chiar și cei care nu au jucat Dune 2 îl dau la o parte, ratând astfel o mare experiență. [Ai și tu ai dreptate: mi se pare normal ca atunci când scrii un articol despre o continuare să te legi de predecesori, mai ales dacă e vorba de jocuri bine făcute. Nu de alta, dar de multe ori se întâmplă ca sequel-ul să fie un fiasco. În ceea ce privește Dune 2 și 2000, pentru cei mai noi dintre gameri nici nu recomand întinarea la Dune 2 (poate doar pentru cei pasionați de universul Dune). Acum, în dicționar, la definiția RTS-ului e pusă poza Starcraft-ului.]

2. Iată o întrebare ce mă roade de mult [A ajuns deja la os?]: care-i diferența dintre First Look și Preview? [După cum ai observat încă din numărul de aprilie, rubrica First Look a fost eliminată, tocmai pentru că nici nu există diferențe notabile față de Preview. A picat mai greu lisa, dar până la urmă tot a picat!]

3. De ce nu faceți un review cu The Sims? A apărut și mie mi se pare cool. [Răspunsul tot în numărul din aprilie.]

4. Câțiva prieteni de-ai mei au o consolă în care jocurile sunt stocate pe casete, nu CD-uri. Care este diferența dintre aceste tip de console și PlayStation? [În principiu, PlayStation (și de puțin timp încoace PlayStation 2) este cea mai tare consolă existentă: grafică, sunet, mai nou filme pe DVD.]

Rădulescu Marc-Ștefan din București

Daar LEVEL.

(toate greșelile sunt pur și simplu intenționate) [Nu știam că am stresat oamenii în așa hal...]

Vă salut voioși!!! Leț cat to dă eis. [Uatevăr...]

1.De ce nu puneți și voi o carcasă de plastic la CD? Mai băgați o pagină de publicitate, mai scumpiți revista cu 2000-3000 lei și voila. [Curios, și noi ne-am gândit la asta, dar, deh, NU E POSIBIL, încă. Cât despre 2000-3000 de lei și alte cifre din țări dezvoltate (adică să-race în zerburi), mai bine autohtonizează-le și aplică înmulțirea cu 10.]

2.Puteți face un review despre Blizzard Entertainment, plsca? [Nici dacă am vrea n-am putea, pentru că Review Special e la subsol. Definitiv!]

3.De ce nu băgați în revistă Fun Stuff-ul și topul? Am observat că este cerut de mulți cititori care vă scriu (la fel ca mine). [Fun Stuff-ul, după cum am mai spus doar de un milion de ori, e și el la doi metri sub gazon, iar TOP-ul trebuie răutat pe site.]

4.Faceți un top Cei mai îndrăgiți cititori ai revistei Level. [Aiei apare o mică problemă: Level vă iubeste pe (aproape) toți. E plin de locul 1, iar locul 2 nici nu există. Mai sunt și ceva descalificați, dar îi suflă valul de admirație venit dinspre fanii Level. We simply love you!]

Un scurt sfat pentru colegu' Mike: [Am o zi bună și n-am chef să o stric, așa că mă abțin de la comentarii tăioase! Grrrrr...] Dacă vrei să nu mai existe persoane care să-ți scrie, ești pe calea cea bună, așa că vei avea două foi albe din revistă. Nu te gândi să-mi critici metoda de scriere pentru că este destul de bună. La început nici nu mă gândeam să te critic dar... Nu vreau ca acest lucru să-ți iei ca un afront, articolele tale sunt superbe by the way. [În fața scrisorilor am rămas puțin nedumerit. În fund ai dreptate: de ce trebuie să mă leg tot timpul de modul în care scriu oamenii? E mai bine să-mi pierd timpul corectând scrisorile în liniște și să rămân indiferent. Problema e că m-am

cam săturat să tot corectez scrisori și nu pot să nu suspin când mă gândesc că redactorii revistelor de prestigiu din Anglia, de exemplu, nu-și prea bat capul cu greșeli de ortografie. Am pretenția (la care probabil o să renunț în cele din urmă) ca românii, cel puțin cei mai tineri, să știe măcar regulile elementare de scriere românească (am văzut că engleză știe toată lumea, doar e cool, nu?). Probabil eer prea mult și deranjez liniștea creierului a unor. De acum pot sta liniștiți: promit să nu mai „cârâi” la greșeli. Scuze și mulțumesc pentru laude.]

Șerban Alexandru din Oltenița

Dragă Level,

Vă scriu pentru prima dată, fiindcă nu mai suport: [Dar ce te-a oprit până acum?] trebuie să vă spun ce cred despre voi și revista voastră. [...] Pot să spun că Level-ul 3/97 mi-a făcut ucenicia în domeniul calculatoarelor (ca să vă dați seama de neștiința mea de atunci, vă pot spune că am pus CD-ul în combinație fiindcă credeam că e cu cântece) [...] dar a eam fost eu... cântece, nu-i așa? [...] Îmi plac redactorii, care se vede că sunt profesioniști, toți dar mai ales Wild Snake. [Snake to Costi: mă ssssiint flatat!]

Costi din București

Hi level team, [Salve!

[...] Acum două săptămâni vine profu' de info în clasă și ne anunță că avom de făcut un referat despre „ce vrem noi” legat de calculatoare. Nu am reușit să strâng destul material pentru un referat bun, așa că mi-am zis: „Bă, ce n—a, da LEVEL-ul pentru ce e? (în afară de citit noaptea în timp ce ascult muzică).” Așa că m-am apucat eu frumos și am copiat cele 2 articole despre PHARAOH, bineînțeles cu unele modificări pe ici pe colo și... nota... a... fost... 10. [Toate bune și frumoase, dar... asta... se... cam... cheamă... plagiat! Norocul tău că n-ai făcut re-ai făcut în scopuri comerciale. Data viitoare încearcă și tu să fii original, nu de alta dar odată și odată cineva își va da seama de șmecherie și... atunci... ai... încercat-o. Nu-i prea sănătos să te folosești de munca altuia.] [...] Bravo, ați reușit ca în fiecare lună de altfel, să-mi întrecți așteptările. Revista noastră se perfecționează din ce în ce

mai mult. [Stai să vezi cum va arăta revista în următoarele luni... ☺].

Propuneri:

- 1.Măriți rubrica „Aveți probleme?” [E o idee bună. Dacă primim mai multe astfel de sugestii se poate să o mărim.]
- 2.Măcar o dată la 2-3 luni scoateți și voi un LEVEL SPECIAL. [Momentan avem alte planuri.]
- 3.Măcar o dată la 2-3 luni scoateți și voi un CD cum joc întreg. [Deși am dat explicații apropiate în fiecare lună, se pare că nu ne-am făcut înțeles prea bine: jocul full nu ține de prețul revistei, de perioadă, de gen, țară de origine etc., ci de copyright, de C în cerențet. Facem tot posibilul să obținem ceea ce vă doriți, dar lucrurile nu merg cum ne-am dori. Mai așteptați...]

Critici:

- 1.Mai schimbăți și voi browser-ul CD-ului. [Not yet...]
- 2.Tot timpul ziceți să nu vă mai batem la cap cu posterul da' ce naiba... O revistă de jocuri bună, parcă ar fi excelentă dacă ar avea și un poster, nu credeți? [Posterul a ieșit complet din preocupările noastre. Capitulul închis.]

Am și eu o întrebare mai personală să zic așa: „De ce naiba scrisorile sunt publicate după 2 luni de la expedierea lor?” [Motivul este destul de simplu: atunci când redacția e invadată de câteva zeci de scrisori în fiecare săptămână mai apar și încercături. Ideal ar fi ca în scrisoare, după moda cea veche, să fie trecut data ÎN scrisoare, chiar dacă e ștampilată pe plie. Uneori ni se întâmplă să citim aiurea pe plie și... voila: scrisoarea din ianuarie apare în mai. Otty, am primit și cealaltă scrisoare. Mulțumim de laude și scuze pentru întârziere. Sper să nu se mai întâmple.]

Adam Octavian Cristian aka Otty din Râmnicu Vâlcea

Hello boys @ Level!

[Scrisoarea aparține lui Andrei Schlangen, veche cunoștință și, după cum știm, victima atacurilor mele vehemente. Dragă Andrei, nu-am calmat. Nici eu nu te-am înțeles prea bine, mai ales că eram poruț pe fapte mari, critică, desființare etc. Ca și tine, nici eu nu mă aflam într-o perioadă prea fericită, lucrasem

mult, eram nervos, aveam examene. Sper că nu te-am înimicitizat cu totul cu răspunsul ăla. Pentru sufletul tău, te iert și îmi cer iertare. Aici, la Level, suntem reconcilianți. PACE!]

1.O întrebare de baraj: merg joacele de PSX pe PSX2? [Da.]

2.Cum ați putut să săriți un review la Gran Turismo 2? [Până nu primim jocul — nici o șansă de review.]

3.Am văzut ceva first look de Messiah. Review available? [Citește numărul viitor și s-ar putea să primești un răspuns.]

4.Vreo dată estimativă pentru Warcraft 3? [În acest moment (5 aprilie) Level nu-i scrie pe niciieri. Când o aflăm, o vom împărtăși în țară cu viteza vântului vijelios.]

Mare ușurare: nu mai întreb nimic. În schimb, urmează sugestii. ATENȚIE: poate că voi spune chestii pe care le cerc toată lumea. Filozofia mea la această fază este: PERSEVERENȚA ADUCE REZULTATE MULT AȘTEPTATE. [La enervare, de exemplu? (Glomeam.)]

1. Vrem Fun Stuff! [Fun Stuff a fost eradicat! Definitiv! Asta e valabil pentru toți cititorii LEVEL.]

2. Pe Web sunt o groază de emulatoare de PlayStation pe PC care nu costă nici un sfanț, nu vor să ai neapărat CD în unitate, au destule funcțiuni (analog, salvare etc.). Putem să găsim așa ceva pe CD-ul vostru? [CD-ul, în mare parte, nu depinde de noi... încă. Chiar dacă am vrea să punem un emulator de PSX pe CD, nu am putea. Poate în viitor.]

Notă: partea aceasta exprimă chestii directe care nu mă privesc doar pe mine, ci pe un întreg grup de la noi. Rog răspuns. [Sper să fi fost de ajutor. Salutare prietenilor și ne mai citim!]

Andrei Schlangen din Câmpina

Salut LEVEL

Felicitări pentru grozava revistă, care a intrat în viața mea din septembrie 98; ce să spun, marfă bună! [Sper să și rămână în viața ta și să rămâi un „LEVEL-infested terran” pentru tot restul existenței tale.]

Tot aud prin cluburile de calculatoare că ar fi apărut un

Starcraft 2000, care ar avea 4 rase... după mine băieții ăia delirază, deoarece voi n-ați publicat nici un articol despre nici un Starcraft 2000... (Ați observat cu mult mă bazez pe voi?) [Despre Starcraft 2000 am auzit și noi tot felul de zvonuri, dar nimic serios, oficial. Dacă aflăm ceva, vei afla și tu, cu siguranță.]

Irimescu Ovidiu aka Omega din București

Solve, IScurt pe doll!

Știu că vă plac scrisorile concise [Corect.], așa că voi trece direct la subiect:

Vă situați la cel mai înalt nivel, comparativ cu celelalte reviste de profil, menținând raportul preț-performanță la o cotă perfectă. Aveți rubrici excelente în revista voastră [...] Pe de altă parte, apar în revistă și rubrici mai „slăbuțe”, cum ar fi: Mini-Review. Hardware. [...] O observație mică asupra limbii române (și nu prea) abordate de Cristi Cașcaval (K'shu) în articolele sale. Singurul lucru care mă deranjează sunt modalitățile de a șoca cititorul, prin pocirea unor cuvinte sau prin semi-traducerea unor cuvinte din limba engleză (ex. rasă aliană, experiență gamercască, rețelari, piloteală etc.) [Aici, la LEVEL, încercăm să dăm cât de cât savoare unor articole care se duresc interesante, amuzante, dar și serioase în același timp. Fiecare redactor încearcă să fie original, dar controlul limbajului este strict. Cam tot ce apare în revistă este citit înainte de tipărire de către persoane cu pregătire lingvistică și... gameristică serioasă. Cu-i drept, mai sunt scâpări, dar în scurt timp sperăm să fie eliminate.]

Vă mulțumesc,
Adrian Vasilin

Să trăiți! Drepți! [Ne-al luat cam din scurt]

Eu sunt un bistrițean care își „satisfacă” stagiul militar la Cluj-Napoca, la T.R. [Astăzi e o mare zi! Armata ne citește! Armata e cu noi!] [...] Citesc LEVEL-ul de mult, în mod frecvent. Jocurile de pe CD sunt interesante, dar



Coperta CD-ului

tot articolele despre jocuri mă conving să-mi fac rost de vreun joc sau altul. [...] La un moment dat am vrut să mă abonez la LEVEL, dar nu am făcut-o fiindcă niște „băieți de golani” mi-au tot spart cutia poștală... și așa am cam pierdut ceva numere (și pe atunci, o vreme, nu găseam LEVEL-ul prin Bistrița). Asta e..., în rest vă doresc: să continuați să existați! Ce ziceți? [Ce altceva să zicem decât că suntem uimiți. În ceea ce privește povestea cu golani, e o problemă general valabilă. Păcat de cutia poștală. Îți mulțumim pentru scrisoare și urare și nu-mi mai rămâne să-ți spun decât „Armata ușoară!”. Evit să-ți spun „Jump to the next LEVEL!” pentru că am senzația că te-ai cam sălătrăit de salturi și alte exerciții care implică muncă. ☺]

Pe loc repaus! Program de voie!
Dr. Ac din Bistrița

Soluli

Mă numesc Ștefan și vă scriu pentru prima dată. Vă apreciez mult revista, fiind singura pe care o citesc aproape lunar. [...] Am fost pe deplin de acord cu scrisoarea lui

din numărul de martie, unele articole fiind într-adevăr de „umplutură”. Fiți mai atenți la redactarea articolelor. [Să știți că e destul de dureroasă afirmația cu pricina: la majoritatea articolelor se muncește, nu glumă. A serie un articol despre un joc nu e neapărat o joacă. Desigur, întotdeauna e loc de mai bine.] Ștefan din Slatina. Olt

Hello folks,

The Evil Harkonnen din București salutes you again. Urmează rubrica de ??? și sugestii:

1. Îmi puteți spune cum pot lua legătura prin mIRC cu voi? [Channel-ul dedicat revistei este #level. Ne vedem acolo.]

2. Chinuiți-vă și voi să faceți mai comic comentariul la jocuri. [Ne chinuim, ne chinuim...]

Don't forget the Evil Harkonnen LOVES you and remember to JUMP TO THE NEXT LEVEL! [Nu uităm, nu-ți fă griji.]

Lăzărescu Radu-Virgil din București

Ne-au mai scris:

Cachiș Sebastian din Iași, Dumencu Alexandru din Timișoara, Ciprian Dragoe din Sibiu, Ciortan Vintilă Decebal din Galați, Panaite Cristian din Piatra Neamț, Petre Adrian din București, Călin – Andrei Giurgiu din Cluj-Napoca, Gheorghisan Cristina din București, Siman Mihai din Brașov, Boșcu Mona din Lugoj, Glăvan Costin din Râmnicu Vâlcea, Flăroiu Cezar din București, Nuțu Daniel-Silviu din București, Sasu Victor din București, T.I. din Constanța, Oprea Andrei Tudor din Iași, Amedeo din Cluj-Napoca, Lazăr Alexandru din Brașov, Rădulescu Dragoș din Deva, Cernat Alexandru din Ploiești, Barticeș Romeo din Târgoviște, Ștefan Cârpanu din Timișoara, Bărbulescu Mihai din Ploiești

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
☐ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
 cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

5/00

Tombola **LEVEL**



1 În ce număr al revistei a fost prezentat jocul Theocracy?

- 1) ianuarie 2000
 2) februarie 2000
 3) martie 2000

În acest număr al revistei oferim ca premiu jocul Theocracy.

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1

5/00

Tombola **LEVEL** și



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



LEVEL

TIMISUL DE JOS
8-13 AUGUST 2000
FANS CAMP

Pentru prima dată în România, o tabără dedicată exclusiv gamerilor. Vino în perioada 8-13 august 2000 la Timișul de Jos împreună cu calculatorul tău (minim **Pentium II 233MMX, 64 RAM, accelerator 3D cu 8Mb, placă desunet și căști, CD-ROM 16X**). De restul se ocupă LEVEL! Ultimele jocuri, întâlniri cu redactorii LEVEL, concursuri cu premii, invitați surpriză. Vârsta minimă 16 ani. **Pentru participanții între 16-18 ani este necesar acordul unui părinte.** Locuri limitate!

Tarif de participare: 150 DM. Se asigură pensiune completă (cazare în vilă + 3 mese/zi) în perioada taberei.

Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua plății, prin mandat postal la adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov. Trimiteți apoi la aceeași adresă talonul de participare împreună cu copia după buletin și după chitanță. Se emite chitanță fiscală. Înainte de a face plata, vă rog să sunați la redacție (068/415158, 418728) pentru a vedea dacă mai sunt locuri disponibile.

Pentru participanții între 16-18 ani

☐ De acord Nume părinte: _____
Semnătură: _____

TALON DE PARTICIPARE

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

CHIP

Nu scapă nici un detaliu



MITSUMI

Power in Peripherals®

Rupe barierele!

E MARFA!!!



*Mi-am uimit prietenii cu
jocurile mele bestiale,
filmele cele mai tari,
muzica mea preferată.
Toate noutățile!*

SUNT NUM AI ALE MELE!

DE ACUM POȚI SĂ LE AI ȘI TU!

doar cu:

unitatea **CD-reinscriptibil MITSUMI 4804**

- scrie CD-R sau CD-RW cu viteza de 4x
- rescrie CD-RW cu viteza de 4x
- citește CD-urile cu viteza de 24x
- interfață ATAPI/EIDE cu buffer de date de 2MB cache
- ieșire audio pe două canale la 44,1KHz
- poți să ai orice sistem de operare DOS, Windows 3.1, Windows 95/98/ NT



Asta înseamnă că într-un sfert de oră poți să-ți scrii un disk de 650MB/74min sau 700MB/80min în toate formatele CD-R, CD-RW, CD-I, Photo CD, CD-DA, CD-ROM XA, CD text etc.



PC&A Prod SRL

Bd. Dimitrie Pompei, nr. 8, et. 1, Sector 2, Bucuresti

Tel.: 01-242.53.84 ; 01-242.09.81 ; Fax: 01-242.53.89 ; 01-242.09.81

http:// www.pca.ro e-mail: office@pca.ro